ПЕРШОМУ ГРАВЦЕВІ ПРИГОТУВАТИСЯ

БЕСТСЕЛЕР THE NEW YORK TIMES

ЕРНЕСТ КЛАЙН

РОМАН

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

2044 рік, світ потерпає від енергетичної кризи, панують безробіття і голод. Як і більшість людства, Вейд Воттс рятується від похмурої реальності в ОАЗі — масштабній віртуальній утопії, де можливості обмежуються лише фантазією. І як більшість людства, він мріє здобути найцінніший приз, захований у віртуальному світі. Творець ОАЗи Джеймс Галлідей заповів свій багатомільярдний спадок і саму ОАЗу тому, хто першим знайде три ключі. Полювання починається.

- Ернест Клайн
  - 0000
  - Рівень перший
    -
    - 0001
    - 0002
    - 0003
    - 0004
    - 0005
    - 0006
    - 0007
    - 0008
    - 0009
    - 0010
    - 0011
    - 0012
    - 0013
    - 0014
    - 0015
    - 0016
  - Рівень другий
    -
    - 0017
    - 0018
    - 0019
    - 0020
    - 0021
    - 0022
    - 0023
    - 0024
    - 0025
    - 0026

        - 0027
    - Рівень третій
        -
        - 0028
        - 0029
        - 0030
        - 0031
        - 0032
        - 0033
        - 0034
        - 0035
        - 0036
        - 0037
        - 0038
        - 0039
    - Подяка
    - Про автора
- notes
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10
    - 11
    - 12

Ернест Клайн
Першому гравцеві приготуватися

Сьюзен та Ліббі

Бо місця, куди ми вирушаємо, немає на мапі

0000

Усі мої однолітки пам’ятають, де вони були та що робили, коли вперше почули про змагання. Я сидів у своєму сховку та переглядав мультфільми, коли відео перервала екстрена новина: минулої ночі помер Джеймс Галлідей.

Певна річ, я знав хто такий Галлідей. Всі знали. Він був дизайнером відеоігор, відповідальним за створення ОАЗи, величезної багатокористувацької онлайн-гри. Поступово вона переросла в глобальну мережу віртуальної реальності, якою більшість людства тепер користується щодня. Безпрецедентний успіх ОАЗи перетворив Галлідея на одного з найбагатших людей світу.

Спершу я не міг зрозуміти, чому ЗМІ здійняли такий галас навколо смерті мільярдера. Зрештою, жителі Землі мають інші проблеми. Енергетична криза. Катастрофічні зміни клімату. Всесвітній голод, бідність та хвороби. Півдюжини війн. Ви знаєте: «коти живуть із псами… масова істерія!» Зазвичай, новини не переривають ваш інтерактивний ситком чи мильну оперу, якщо не сталось чогось справді важливого. Як от появи нового смертельного вірусу чи зникнення чергового великого міста під грибоподібною хмарою. Чогось грандіозного. Попри шалену популярність Галлідея, його смерті повинні були приділити коротке повідомлення у вечірньому випуску, щоб широкі маси могли заздрісно похитати головами, коли ведучий озвучить, яка непристойно велика сума грошей перейде спадкоємцям багатія.

Але у тому-то й справа. Джеймс Галлідей не мав спадкоємців.

Помер самітником у віці шістдесяти семи років, не маючи живих родичів, та, на думку багатьох, не маючи жодного друга. Останні п’ятнадцять років життя він провів у самоізоляції, впродовж якої — якщо вірити чуткам — цілковито втратив розум.

Отже, справді приголомшливі новини того січневого ранку, новини, які змусили всіх від Торонто до Токіо поперхнутися сніданком, стосувались останньої волі та заповіту Галлідея, та долі його величезного статку.

Галлідей підготував коротке відеозвернення та залишив вказівки оприлюднити його в світових медіа одразу по його смерті. Він також подбав, щоб кожнісінький користувач ОАЗи отримав копію цього відео електронною поштою того ж ранку. Я досі пам’ятаю, як почув знайомий звук сповіщення вхідного листа, всього за кілька секунд після того, як уперше побачив той випуск новин.

Його відеозвернення насправді було ретельно продуманою

короткометражкою під назвою «Запрошення Анорака». Галлідей, відомий ексцентрик, був цілковито одержимий вісімдесятими, десятиліттям, протягом якого він був підлітком. «Запрошення Анорака» було переповнене прихованими відсилками на поп-культуру вісімдесятих, майже всі з яких я не зрозумів під час першого перегляду.

Відеоролик тривав трохи більше п'яти хвилин, але за наступні дні та тижні його досліджуватимуть найскрупульозніше в історії, за кількістю присвяченого йому покадрового аналізу він перевершить навіть фільм Зарпрудера. Усе моє покоління знатиме напам'ять кожну секунду повідомлення Галлідея.

* * *

«Запрошення Анорака» розпочинається звуками труб з початку старої пісні «Dead Man's Party».

Перші кілька секунд пісня звучить при темному екрані, поки до труб не долучається гітара, і саме тоді з'являється Галлідей. Але він не той шістдесятисемирічний літній чоловік, змучений часом та хворобою. Він виглядає точнісінько як на обкладинці журналу «Тайм» у 2014 році — високий, худий, здоровий сорокалітній чоловік, з неслухняним волоссям та фірмовими роговими окулярами. І одягнений він у те саме, що й на обкладинці «Тайм»: зношені джинси та вінтажна футболка з принтом «Космічних загарбників».

Галлідей на шкільних танцях, що проводяться у великому спортзалі. Його оточують підлітки, чий одяг, зачіски та манера танцю вказують на період кінця вісімдесятих[1]. Галлідей теж танцює — чого ніхто не бачив, аби він робив у реальному житті. Маніакально вищирившись, він закручується у швидких рухах, розмахуючи руками та головою у такт пісні, бездоганно повторюючи кілька знакових рухів вісімдесятих. Але Галлідей не має партнера. Він, як співається у пісні, танцює сам із собою.

У нижньому лівому кутку екрана ненадовго з'являється кілька рядків тексту, перелічуючи назву гурту й пісні, студію звукозапису та рік випуску, так, ніби це старий кліп в ефірі MTV: Oingo Boingo, «Dead Man's Party», MCA Records, 1985.

Коли починаються слова, Галлідей, все ще пританцьовуючи, починає ворушити губами в такт: «Є прикид, та нікуди податись, гуляю з мертвим за плечем. Не тікай, це лише я…»

Він різко перестає танцювати і рвучким рухом правою рукою глушить музику. Тієї ж миті усі танцівники та спортзал позаду нього зникають, а сцена навколо раптово міняється.

Тепер Галлідей стоїть у похоронному залі, поблизу відкритої труни[2]. Другий, набагато старший Галлідей, лежить усередині, його тіло змарніле та виснажене раком. Блискучі четвертаки прикривають кожну з повік[3].

Молодший Галлідей дивиться на труп старшого себе з удаваним сумом, а тоді повертається до присутніх на похороні[4]. Галлідей клацає пальцями і в його правиці з'являється сувій. Він з розмахом розгортає його, той котиться по підлозі та губиться між рядами. Він ламає четверту стіну, звертаючись до глядача, та починає читати:

— Я, Джеймс Донован Галлідей, перебуваючи при здоровому розумі та ясній пам'яті, цим заявляю та оголошую цей документ своєю останньою волею та заповітом, тим самим скасовуючи всі та будь-які мої попередні заповіти…

Він продовжує читати, дедалі швидше, проганяючи ще кілька пунктів юридичною мовою, поки його мова стає настільки швидкою, що важко розібрати слова. Тоді він різко зупиняється.

— Забудьте. Навіть із такою швидкістю, мені й місяця не вистачить все прочитати. Сумно, але я не маю стільки часу.

Він кидає згорток і той зникає у хмарі золотого пилу:

— Дозвольте повідомити основні моменти.

Похоронна зала зникає, і сцена знову змінюється. Тепер Галлідей стоїть перед величезними дверима банкового сховища.

— Уся моя нерухомість, у тому числі контрольний пакет акцій у моїй компанії «Gregarious Simulation Systems», буде поміщена в ескроу доти, доки не буде виконана єдина умова, викладена в моєму заповіті. Перша особа, яка виконає цю умову, успадкує всі мої статки, які наразі налічують понад двісті сорок мільярдів доларів.

Двері сховища відчиняються і Галлідей заходить досередини. Сховище величезне, в ньому видно склад золотих злитків, завбільшки з великий будинок.

— Ось які гроші ви можете отримати, — широко всміхається Галлідей. — Якого біса. Ви ж не можете це взяти з собою, правда?

Галлідей спирається на купу золотих злитків, камера наближає його обличчя:

— Впевнений, що вам тепер цікаво, що ж слід зробити, аби отримати всі ці грошенята? Притримайте коней, дітки. Зараз розкажу…

Він витримує драматичну паузу, а вираз його обличчя нагадує дитину, що от-от розповість великий секрет.

Галлідей знову клацає пальцями і сховище зникає. Аж раптом Галлідей стискається і перетворюється на маленького хлопчика в коричневих вельветових штанах та вицвілій футболці з принтом

«Маппет-шоу»[5]. Молодий Галлідей стоїть посеред безладу в вітальні з килимами паленого оранжевого кольору, стінами з дерев'яними панелями, та кітчевим декором кінця сімдесятих. Поруч стоїть 21-дюймовий телевізор «Зеніт» із підключеною ігровою приставкою «Atari 2600».

— Це була моя перша ігрова консоль, — каже Галлідей, але тепер дитячим голосом. — Приставку «Атарі дві тисячі шістсот» я отримав на Різдво у тисяча дев'ятот сімдесят дев'ятому.

Він падає перед «Atari», піднімає джойстик і починає грати.

— Моєю улюбленою грою була ця, — каже він, киваючи на екран телевізора, де маленький квадрат подорожує через серію простих лабіринтів.

— Вона називалась «Adventure». Як і багато інших ранніх відеоігор, «Adventure» була розроблена та написана лише однією людиною. Але тоді «Атарі» не віддавала належного роботі своїх програмістів, тож ім'я творця гри не фігурувало ніде на упаковці.

На екрані телевізора ми бачимо, як за допомогою меча Галлідей вбиває червоного дракона, хоча через низькороздільну графіку гри скоріше виглядає, наче квадратик за допомогою стрілки заколює деформовану качку.

— Тож хлопець, який створив «Adventure», чоловік на ім'я Воррен Робінетт, вирішив сховати своє ім'я всередині самої гри. Він сховав ключ в одному з лабіринтів. Знайшовши цей ключ, маленьку сіру крапку-піксель, ви могли потрапити в таємну кімнату, де Робінетт сховав своє ім'я.

На екрані телевізора Галлідей спрямовує свого квадратного героя у секретну кімнату гри, де посеред екрана з'являються слова «СТВОРЕНО ВОРРЕНОМ РОБІНЕТТОМ».

— Це, — говорить Галлідей, вказуючи на екран зі щирим благоговінням, — найперше «великоднє яйце» у відеогрі. Робінетт потай від усіх сховав його в коді гри, а «Атарі», не знаючи про таємну кімнату, виготовила та розіслала «Adventure» по всьому світу. Вони й не підозрювали про існування «великоднього яйця», поки кілька місяців потому діти по всьому світу не почали його знаходити. Я був одним із тих дітей, і виявлення «великоднього яйця» Робінетта стало найкрутішим ігровим досвідом у моєму житті.

Молодий Галлідей кидає джойстик та підводиться. Враз вітальня зникає, а сцена знову змінюється. Тепер Галлідей стоїть у темній печері, де невидимі ліхтарі відкидають світло на вологі стіни. Галлідей також укотре змінюється, перетворившись на свого знаменитого аватара з ОАЗи, Анорака — високого чарівника в мантії з дещо красивішою версією обличчя дорослого Галлідея (і без окулярів). Анорак вбраний у свою фірмову чорну мантію, а на

рукавах вишита емблема його аватара (велика каліграфічна літера «А»).

— Перед смертю, — мовить Анорак значно глибшим голосом, — я створив власне «великоднє яйце» і сховав його десь усередині моєї найпопулярнішої гри — ОАЗи. Перший, хто його знайде, успадкує все моє багатство.

Ще одна драматична пауза.

— «Великоднє яйце» дуже добре заховане. Я не залишив його десь під каменем. Можна сказати, що його замкнено у сейфі, який захований у таємній кімнаті, розташованій у центрі лабіринту, що розміщений — він витягнув руку, щоб постукати по правій скроні, — десь тут.

— Але не хвилюйтесь. Я залишив кілька підказок, щоб було з чого почати. Ось перша.

Анорак робить величавий жест правою рукою і перед ним, повільно обертаючись у повітрі, з'являються три ключі. Здається, ніби вони виготовлені з міді, нефриту і прозорого кришталю. Поки ключі обертаються, Анорак читає уривок вірша, кожен рядок якого з'являється внизу екрана палаючими літерами:

> Троє воріт таємних відчинять три сховані ключі,
> Там мандрівник знайде випробування гідні,
> І той, хто має вміння й спритність їх пройти,
> дійде до Кінця, щоб нагороду там знайти.

Коли він закінчує, нефритовий та кришталевий ключі зникають, залишається лише мідний, що висить тепер на ланцюжку в Анорака на шиї.

Анорак розвертається та крокує углиб печери, камера прямує за ним. За кілька секунд він підходить до пари масивних дерев'яних дверей, встановлених у скелястій стіні печери. Двері обрамлені сталлю, а на їхній поверхні вирізані щити та дракони.

— Я не міг протестувати конкретно цю гру, тому дуже хвилююсь, що надто добре сховав «великоднє яйце». Що його буде дуже важко знайти. Не певен. Коли й так, то запізно щось змінювати. Тому побачимо.

Анорак відчиняє подвійні двері, за ними видно величезну кімнату, заповнену купою блискучих золотих монет і келихами, інкрустованими коштовностями[6]. Тоді він ступає у відкритий прохід та повертається обличчям до глядача, простягнутими руками тримаючи гігантські подвійні двері відчиненими[7].

— Тож, без подальших зволікань оголошую полювання на «великоднє яйце» Галлідея відкритим!

Тоді він зникає у спалаху світла, а глядач залишається

споглядати крізь відчинені двері блискучі гори скарбів.

А тоді екран чорніє.

* * *

У кінці відео Галлідей залишив посилання на особистий сайт, який кардинально змінився на ранок після його смерті. Вже більше десяти років єдине, що було на його сайті, — це коротка зациклена анімація, на якій Анорак сидить у середньовічній бібліотеці, схилившись над робочим столом, змішує зілля, заглибившись у запорошені книги заклинань, а на стіні позаду нього — велика картина зі зображенням чорного дракона.

Але тепер, коли анімація зникла, на її місці з'явилась турнірна таблиця на зразок тих, що колись використовувались у старих автоматах з відеоіграми. Таблиця мала десять пронумерованих позицій, кожна з яких показувала ініціали ДжДГ — Джеймс Донован Галлідей — з рахунком у шість нулів. Ця таблиця скоро стала відомою як «Табло».

Трохи нижче Табла був значок у вигляді маленької книжки в шкіряній палітурці, який був посиланням для завантаження безкоштовної копії «Альманаха Анорака», збірки з сотень недатованих записів Галлідея. «Альманах» мав понад тисячу сторінок, але в ньому містилось небагато деталей про особисте життя Галлідея чи його щоденні справи. Більшість записів були потоком його свідомості, спостереженнями про різні класичні відеоігри, науково-фантастичні чи фентезійні романи, фільми, комікси, та поп-культуру вісімдесятих, всуміш із гумористичною критикою, яка викривала все: від організованої релігії до дієтичної содової.

Змагання, яке пізніше охрестили Полюванням, швидко проклало шлях у світову культуру. Ніби виграш у лотерею, знайти «великоднє яйце» Галлідея стало популярною фантазією як серед дорослих, так і серед дітей. Будь-хто міг грати в цю гру, і спочатку здавалось, що нема правильного чи неправильного способу. Єдине, на що «Альманах Анорака», здається, вказував, було те, що обізнаність з різними одержимостями Галлідея є необхідною для пошуку «великоднього яйця». А це призвело до глобального захоплення культурою вісімдесятих. Через п'ятдесят років після закінчення цієї епохи, фільми, музика, ігри та стиль вісімдесятих знову були в моді. Вже у 2041 знову набули популярності зачіски сторч та «варені» джинси, а кавери сучасних груп на хітові пісні вісімдесятих домінували в усіх хіт-парадах. Люди вже похилого віку, які власне були підлітками у

вісімдесятих, пережили повернення культури своєї молодості та допитливе вивчення цієї культури внуками.

Народилась нова субкультура, що складалась з мільйонів людей, котрі кожну вільну хвилину життя присвячували пошуку «великоднього яйця» Галлідея. Спочатку ці люди були відомі як «мисливці за «великоднім яйцем», але назву швидко замінили до коротшого «мисливці».

Упродовж першого року Полювання бути мисливцем було надзвичайно модним, і майже кожен користувач ОАЗи стверджував, що він мисливець.

Після першої річниці смерті Галлідея запал мисливців почав згасати. Минув рік, а ніхто так нічого й не знайшов. Жодного з ключів чи воріт. Частково проблема полягала у величезному розмірі ОАЗи. Вона містила тисячі змодельованих світів, де могли бути заховані ключі, а ретельне обстеження хоча б одного з них могло зайняти роки.

Незважаючи на всіх «професійних» мисливців, які вихвалялись на своїх блоґах про наближення з кожним днем до прориву, правда поступово ставала очевидною: ніхто насправді не знав, що саме вони шукали або з чого почати пошуки.

Минув ще рік.

І ще один.

Досі нічого.

Широка публіка втратила всякий інтерес до змагання. Люди почали припускати, що все це було лише дивним розіграшем, спланованим багатим безумцем. Інші вважали, що навіть якщо «яйце» дійсно існує, то ніхто його ніколи не знайде. Тим часом, ОАЗа продовжувала розвиватись та набирати популярності, захищена від спроб поглинання та юридичних проблем залізними умовами заповіту Галлідея та армією скажених адвокатів, яким він доручив управління майном.

«Великоднє яйце» Галлідея поступово перейшло у статус міської легенди, а група мисливців, яка постійно зменшувалась у кількості, стала об’єктом для насмішок. Щороку, у річницю смерті Галлідея, ведучі новин жартома повідомляли про відсутність прогресу. І щороку все більше мисливців здавались, вирішуючи, що Галлідей справді сховав «яйце» так, що його неможливо знайти.

Пройшов ще рік.

І ще один.

А тоді, увечері 11 лютого 2045 року, на вершині Табло на огляд усьому світу з’явилось ім’я аватара. Після п’яти довгих років Мідний Ключ нарешті знайшов вісімнадцятирічний юнак, який живе в трейлерному парку на околиці Оклахома-Сіті.

Цим юнаком був я.

Десятки книг, мультфільмів, фільмів та міні-серіалів намагались розповісти історію того, що було потім, але вони все перекрутили. Тому я хочу все прояснити. Раз і назавжди.

Рівень перший

Бути людиною відстійно майже весь час. Відеоігри єдине, що робить життя стерпним.

— «Альманах Анорака»,

Розділ 91, Рядки 1–2

0001

Я підхопився від пострілу в одному із сусідніх стеків. Кілька хвилин по тому чувся приглушений крик і плач, а опісля — тиша.

Постріли не були рідкістю у стеках, але вони все ще мене хвилювали. Я знав, що навряд чи вже зможу заснути, тому вирішив убити час до світанку відпрацьовуючи кілька класичних ігор з аркадних автоматів. «Galaga», «Defender», «Asteroids». Ці ігри були застарілими цифровими динозаврами, які стали музейними експонатами задовго до мого народження. Але я був мисливцем, тож не думав про них як про химерний низькороздільний антикваріат. Для мене вони були священними артефактами. Стовпами пантеону. Коли я грав у класику, то робив це з певного роду повагою.

Я загорнувся у старий спальний мішок у кутку крихітної пральні трейлера, затиснутий у щілину між стіною та сушаркою. Я не був бажаним гостем у кімнаті моєї тітки через коридор, і це було взаємним. Мені все одно більше подобалось у пральні. Тут було тепло, я мав удосталь приватності, а бездротовий зв'язок був не таким уже й поганим. І, на додаток, кімната пахла рідким миючим засобом та кондиціонером для прання. Інша частина трейлера тхнула котячою сечею та ганебною бідністю.

Більшість часу я спав у своєму сховку. Але останні кілька ночей температура опускалась нижче нуля, і хоч я ненавидів залишатись у тітки, це все ж краще, ніж замерзнути до смерті.

Загалом у трейлері моєї тітки жило п'ятнадцять людей. Вона спала в найменшій із трьох спалень. Депперти жили в спальні, прилеглій до неї, а Міллери зайняли найбільшу спальню в кінці коридору. Їх було шестеро і вони платили найбільшу частину оренди. Наш трейлер був ще не настільки переповнений, як деякі інші в стеку. Він був подвійної ширини. Вдосталь місця для всіх.

Я витяг та ввімкнув ноутбук. Це був громіздкий та важкий звір, якому вже майже десять років. Я знайшов його в смітнику позаду закинутого торгового центру через дорогу. Мені вдалось повернути його до життя, замінивши системну пам'ять і перезавантаживши операційну систему з кам'яного віку. За сучасними стандартами процесор був повільніший за лінивця, але мені підходив. Ноутбук слугував портативною науковою бібліотекою, ігровим автоматом та домашнім кінотеатром. Його жорсткий диск був заповнений старими книгами, фільмами, випусками телевізійних шоу, піснями і майже кожною відеогрою, створеною у двадцятому столітті.

Я запустив емулятор і вибрав «Robotron:2084», одну з моїх

найулюбленіших ігор. Мені завжди подобались її божевільний темп та брутальна простота. «Robotron» був справою інстинктів та рефлексів. Старі ігри завжди допомагали мені очистити розум та заспокоїтись. Якщо я почувався пригніченим чи сумним через своє життя, все, що треба було зробити, це натиснути на кнопку «Перший гравець». Всі тривоги негайно зникали, а розум зосереджувався на невпинній пікселізованій атаці на екрані переді мною. Там, усередині двовимірного всесвіту гри, життя було просте: *Є лише ти проти машини. Рухайся лівою рукою, стріляй правою, і спробуй залишатись живим так довго, як зможеш.*

Я провів кілька годин, пробиваючись крізь хвилю мізків, сфероїдів, кварків та халків, аби «врятувати останню людську сім'ю»! Але врешті-решт пальці почало судомити і я став втрачати ритм. Коли таке стається на високих рівнях, ситуація погіршується швидко. Я витратив всі додаткові життя за лічені хвилини і на екрані з'явились два мої найменш улюблені слова: «КІНЕЦЬ ГРИ».

Я вимкнув емулятор і почав переглядати відеофайли. За останні п'ять років я завантажив кожен фільм, телешоу чи мультфільм, згаданий у «Альманасі Анорака». Звичайно, я досі не переглянув їх усі. Це, ймовірно, зайняло би десятиліття.

Я вибрав епізод «Родинних зв'язків», ситкому вісімдесятих про сім'ю середнього класу, що живе в Огайо. Я завантажив це шоу, бо воно було одним з улюблених Галлідея, і мені здавалось, що в одному з епізодів може бути захована якась підказка, пов'язана з Полюванням. Я відразу захопився цим шоу, і вже передивився всі 180 епізодів по кілька разів. Здається, вони ніколи мені не набриднуть.

Сидячи на самоті в темряві, дивлячись шоу на своєму ноутбуці, я завжди уявляв, ніби це *я* живу в цьому теплому, добре освітленому будинку, а ці усміхнені, розуміючі люди — *моя* сім'я. Ніби у світі не було нічого настільки поганого, що не могло вирішитись до кінця одного півгодинного епізоду (або двох епізодів, якщо це було щось дуже серйозне).

Моє домашнє життя ніколи навіть віддалено не нагадувало зображене в «Родинних зв'язках», тому, напевно, воно мені так і подобалось. Я був єдиною дитиною двох підлітків, обоє утікачі, які зустрілись у стеках, де я виріс. Я не пам'ятаю батька. Грабуючи продуктовий магазин під час відключення електроенергії, він був застрелений. Мені тоді було всього лиш кілька місяців. Єдине, що я дійсно про нього знав, це те, що він любив комікси. У його коробках я знайшов кілька старих флешок з повними випусками «Неймовірної Людини-Павука», «Людей-Ікс»

та «Зеленого Ліхтаря». Одного разу мама розказала, що батько дав мені алітероване ім'я, Вейд Воттс, бо воно звучало ніби секретне ім'я супергероя. Як Пітер Паркер або Кларк Кент. Це змусило мене думати, що він мав бути крутим хлопцем, незважаючи на те як помер.

Моя мати, Лоретта, виростила мене самотужки. Раніше ми жили в маленькому трейлері в іншій частині стеків. Вона працювала в ОАЗі в дві зміни: як теле-продавець, та як ескорт в інтернет-борделі. На ніч вона змушувала мене вставляти затички, щоб я не чув, як вона розпусно розмовляє, видурюючи гроші з когось в іншому часовому поясі. Але затички не дуже допомагали, тож натомість я дивився старі фільми з максимальною гучністю.

Я познайомився з ОАЗою у ранньому віці, тому що мати використовувала її як віртуальну няню. Як тільки я виріс достатньо, щоб носити візор та пару тактильних рукавичок, мама допомогла мені створити в ОАЗі свого першого аватара. Тоді посадила мене в кутку і повернулась до роботи, а я залишився досліджувати абсолютно новий світ, який дуже сильно відрізнявся від того, який я знав досі.

З того часу я виховувався певною мірою на інтерактивних освітніх програмах ОАЗи, до яких кожна дитина мала безкоштовний доступ. Великий шмат свого дитинства я провів тиняючись по змодельованій у віртуальній реальності вулиці Сезам, співаючи пісні з дружніми Маппетсами та граючи в інтерактивні ігри, які навчили мене ходити, говорити, додавати, віднімати, читати, писати та ділитись цим з іншими. Освоївши ці навики, я досить швидко відкрив, що ОАЗа також була найбільшою у світі громадською бібліотекою, де навіть така злиденна дитина як я мала доступ до кожної книги коли-небудь написаної, кожної пісні коли-небудь записаної, та кожного фільму, телешоу, відеогри та твору мистецтва коли-небудь створеного. Зібрані знання, мистецтва та дивовижі всієї людської цивілізації були там і чекали на мене. Але отримання доступу до цієї інформації виявилось палкою на два кінці. Тому що саме тоді я дізнався правду.

* * *

Не знаю, можливо, ваш досвід відрізнявся від мого. Для мене рости людською істотою на Землі в двадцять першому столітті було, м'яко кажучи, ніби удар у щелепу.

Найгірше в тому, щоб бути дитиною, те, що ніхто не казав правду про моє становище. Насправді, вони робили точно

навпаки. І я, звичайно, їм вірив, тому що був лише дитиною і нічого не знав. Тобто, заради Бога, мій мозок навіть не виріс до нормального розміру, то як мені було знати, що дорослі мене обдурюють?

Тож я проковтував всі середньовічні нісенітниці, якими мене годували. Минув деякий час. Я трохи виріс, і поступово почав розуміти, що, відколи я вийшов з утроби матері, майже *всі* брехали мені майже про *все*.

Це було тривожним відкриттям.

Через це в дорослому віці в мене були проблеми з довірою.

Я став усвідомлювати огидну правду, як тільки-но почав досліджувати безкоштовні бібліотеки ОАЗи. Факти були прямо там і чекали на мене, заховані в старих книгах, написані людьми, які не боялись бути відвертими. Художники, вчені, філософи та поети, багато з яких вже давно померли. Читаючи залишені ними слова, я почав нарешті отримувати контроль над ситуацією. Моєю ситуацією. *Нашою* ситуацією. Те, що більшість людей називає «людським становищем».

Це не були хороші новини.

Хотів би я, щоб хтось розказав мені усю правду відразу, як тільки я був достатньо дорослим, щоб її зрозуміти. Якби ж хтось просто сказав:

— Слухай, Вейд, ти є тим, що називають «людиною». Це досить розумний вид тварин. Як і всі інші тварини на цій планеті, ми походимо від одноклітинного організму, який жив мільйони років тому. Це відбувається в ході еволюції, згодом ти дізнаєшся про неї більше. Але, повір мені, саме так ми насправді тут з'явились. Докази цьому є повсюди, поховані в каміннях. Та історія, що ти чув? Про те, як ми були створенні надзвичайно могутнім хлопцем на ім'я Бог, який живе на небі? Повна дурня. Все, що стосується Бога, насправді є стародавньою казкою, яку люди переповідають одне одному тисячі років. Ми все вигадали. Як Санта-Клауса чи Великоднього Кролика.

— О, до речі… Санта-Клауса чи Великоднього кролика не існує. Також брехня. Вибач, малий. Змирись.

— Тобі, мабуть, цікаво, що трапилось до твоєї появи. Страшено багато речей, насправді. Відколи ми еволюціонували в людей, все стало значно цікавішим. Ми дізнались, як вирощувати їжу та одомашнювати тварин, тож нам не доводилось витрачати весь час на полювання. Наші племена збільшувались, і ми поширились по всій планеті як нестримний вірус. Тоді, після кількох воєн між собою через землю, ресурси та вигаданих богів, ми зрештою організували наші племена в «глобальну цивілізацію». Але, якщо чесно, вона не була такою вже

організованою чи цивілізованою, і ми продовжували воювати одне з одним. Але ми також опанували науку, що допомогло нам розвинути технології. Як для зграї лисих мавп нам насправді вдалось винайти кілька досить неймовірних речей. Комп'ютери. Медикаменти. Лазери. Мікрохвильові печі. Штучні серця. Атомні бомби. Ми навіть посилали кількох хлопців на Місяць і повернули їх назад. Ми також створили глобальну мережу зв'язку, яка дозволяє нам розмовляти одне з одним по всьому світу весь час. Доволі вражаюче, чи не так?

— Але тут починаються погані новини. Наша глобальна цивілізація мала велику ціну. Нам потрібна була ціла купа енергії, щоб її побудувати, і ми отримали цю енергію спалюючи викопне паливо, яке утворюється з мертвих рослин та тварин, похованих глибоко в землі. Більшу частину цього палива ми використали ще до твоєї появи, тож його вже майже не залишилося. А це означає, що ми вже не маємо достатньо енергії, аби наша цивілізація функціонувала як раніше. Тому нам довелось скорочувати споживання. Видатний час. Ми називаємо його Глобальною енергетичною кризою, і вона триває вже досить довго.

— Крім цього, виявилось, що спалювання всіх тих викопних енергоносіїв мало певні неприємні побічні наслідки, як от підвищення температури планети і погіршення стану навколишнього середовища. Тож тепер полярні льодовики тануть, рівень моря піднімається, а з погодою повний безлад. Рослини і тварини вимирають у рекордних кількостях, а чимало людей голодують і не мають даху над головою. А ми досі воюємо одне з одним, здебільшого за ті кілька ресурсів, що залишились.

— В основному, хлопче, все це означає, що життя набагато складніше, ніж колись, у Старі добрі часи, ще до твого народження. Колись все було класно, а тепер все жахливо. Чесно кажучи, майбутнє не виглядає дуже безхмарним. Ти народився у паршивий момент історії. І виглядає, що надалі ставатиме тільки гірше. Людська цивілізація у «занепаді». Деякі люди навіть кажуть, що вона «розпадається».

— Тебе, напевно, цікавить, що ж станеться з тобою. Тут усе просто. З тобою станеться те саме, що і з кожною людиною, що коли-небудь жила. Ти помреш. Ми всі вмираємо. Так це влаштовано.

— Що стається, коли помираєш? Ну, ми не певні. Але докази наводять на думку, що не відбувається *нічого*. Ти просто мертвий, мозок перестає працювати, і ти вже не можеш ставити набридливі запитання. Ті історії, що ти чув? Про подорож у прекрасне місце, яке називають «небесами», де немає болю та смерті, ти живеш

вічно в стані постійного щастя? Також повна брехня. Як і все, що стосується Бога. Жодних доказів небес немає і ніколи не було. Ми це також вигадали. Прийняття бажаного за дійсне. Тож решту свого життя тобі доведеться жити знаючи, що одного дня ти помреш і зникнеш назавжди.

— Вибач.

* * *

Гаразд, з іншого боку, можливо чесність — не найкращий варіант. Можливо, це не дуже гарна ідея розповідати новоприбулим людям, що вони народились у світі хаосу, болю та бідності якраз вчасно, щоб спостерігати, як все розвалиться. Я довідувався про все поступово протягом декількох років, але все одно почувався, наче стрибнув з моста.

На щастя, я мав доступ до ОАЗи, який був наче аварійним люком у кращу реальність. ОАЗа не дала мені збожеволіти. Вона була моїм дитячим садочком і підготовчою школою, магічним місцем, де все було можливим.

З ОАЗою пов'язані всі мої найщасливіші дитячі спогади. Коли мамі не треба було працювати, ми одночасно входили в систему і грали в ігри або відправлялись разом в інтерактивні казкові пригоди. Кожного вечора вона примушувала мене виходити з системи, бо я ніколи не хотів повертатись до реального світу. Бо реальний світ був відстійним.

Я ніколи не звинувачував маму за те, як все було. Вона була жертвою долі та жорстоких обставин, як і всі інші. Її поколінню прийшлось найтяжче. Вона народилась у достатку, а довелось спостерігати, як усе повільно зникає. Я пам'ятаю, що більш за все мені було її жаль. Вона постійно була в депресії, і, здається, лише наркотики приносили їй радість. Звичайно, саме вони зрештою її і вбили. Коли мені було одинадцять, вона ширнулась дозою з якимись домішками і померла на нашому старому розкладному дивані-ліжку, слухаючи музику на старому MP3-плеєрі, який я відремонтував і подарував їй попереднього Різдва.

Саме тоді мені довелось переїхати до Еліс, сестри моєї матері. Тітка Еліс взяла мене до себе не через доброту чи сімейну відповідальність. Вона зробила це, аби щомісяця отримувати від уряду додаткові продуктові ваучери. Майже завжди мені доводилося шукати їжу самотужки. Як правило, це не було проблемою, бо в мене талант знаходити та ремонтувати старі комп'ютери і поламані консолі ОАЗи, які я продавав ломбардам або міняв на продуктові ваучери. Я заробляв достатньо, щоб не

голодувати, чим не могли похвалитись мої сусіди.

Рік після смерті матері я провів у жалю до себе та відчаї. Я намагався дивитись на світлу сторону, нагадував собі, що навіть сиротою мені живеться краще, ніж дітям в Африці, чи Азії, чи Північній Америці. У мене завжди був дах над головою і більш ніж достатньо їжі. І в мене була ОАЗа. Моє життя було не таким вже поганим. Принаймні так я собі говорив у марній спробі заповнити велику самотність, яку відчував.

А тоді почалось Полювання на «великоднє яйце» Галлідея. Думаю, це мене і врятувало. Раптом я знайшов щось варте зусиль. Мрію, за якою варто гнатись. За останні п'ять років Полювання стало моєю метою та ціллю. Квестом, який треба виконати. Причиною вставати з ліжка вранці. Чимось вартим очікування.

Щойно я розпочав пошуки «великоднього яйця», майбутнє вже не здавалось таким похмурим.

* * *

Я був на половині четвертого епізоду міні-марафону «Родинних зв'язків», коли двері пральні рипнули і зайшла тітка Еліс (виснажена недоїданням гарпія в халаті), стискаючи кошик з брудним одягом. Її погляд був ясніший, ніж зазвичай, що було поганим знаком. З тіткою було легше мати справу, коли вона була під кайфом.

Вона глянула на мене зі звичним презирством і почала завантажувати одяг у пральну машину. Тоді її обличчя перемінилось і вона виглянула з-за сушарки, щоб краще мене бачити. Помітивши ноутбук, її очі розширились. Я швидко його закрив і почав запихати в рюкзак, але знав, що було вже занадто пізно. — Дай його мені, Вейде, — наказала вона, тягнучись до ноутбука. — Я можу закласти його, щоб сплатити оренду.

— Ні! — закричав я, вивертаючись від неї. — Ви що, тітко Еліс. Він потрібен мені для школи.

— Що тобі *потрібно*, так це виявити *вдячність!* — гаркнула вона. — Всі інші тут сплачують оренду. Я втомилась від твого паразитування!

— Ви забираєте всі мої продуктові ваучери. Це сповна покриває мою оренду.

— Нічого в біса не покриває!

Вона знову спробувала вихопити ноутбук у мене з рук, але я відмовлявся його відпускати. Вона обернулась та потупотіла до своєї кімнати. Я знав, що буде далі, тому швидко ввів команду, яка заблокувала клавіатуру та стерла жорсткий диск.

Тітка Еліс повернулась через кілька секунд зі своїм все ще напівсонним хлопцем Ріком. Рік був постійно без сорочки, бо любив хизуватися вражаючою колекцією тюремних татуювань. Не кажучи ні слова, він підійшов і загрозливо підняв на мене кулак. Я здригнувся та передав ноутбук. Вони з тіткою Еліс вийшли, обговорюючи, скільки ж можна отримати за комп'ютер у ломбарді.

Втрата ноутбука не мала великого значення. У мене було ще два запасних у сховку, але не такі швидкі, і мені доведеться перезавантажувати всі медіа-файли з резервних дисків. Суцільний геморой. Але я сам у цьому винен. Я знав, на який ризик йду, приносячи сюди щось цінне.

У вікно пральні почало проникати темно-синє світло світанку. Мені здалось хорошою ідеєю піти сьогодні до школи трохи раніше.

Я одягнувся так швидко і тихо, наскільки це можливо, натягнувши зношені вельветові штани, мішкуватий светр і завелике пальто, з яких складався весь мій зимовий гардероб. Тоді взяв рюкзак і виліз на пральну машину. Вдягнувши рукавички, відкрив вкрите інеєм вікно. Я виглянув над нерівним морем дахів трейлерів і арктичне ранкове повітря защипало щоки.

Трейлер тітки був верхнім у «стеку» з двадцяти двох пересувних домівок, що було на рівень чи два вище за більшість стеків довкола нашого. Трейлери на нижньому рівні розміщувалися на землі або на своїх оригінальних бетонних фундаментах, а блоки, складені над ними, були підвішені на укріплених модульних риштуваннях, безсистемних металевих решітках, які будувались частинами протягом багатьох років.

Ми жили в стеках Портленд-авеню, розтягненому вулику знебарвлених олов'яних взуттєвих коробок, що ржавіють на берегах I-40, якраз на захід від зруйнованої серцевини хмарочоса Оклахома-Сіті. Це було скупчення з понад п'яти сотень окремих стеків, пов'язаних між собою саморобною мережею перероблених труб, стрижнів, опорних балок та містків. Навколо дедалі ширшого зовнішнього периметру стеків розташовувались шпилі десятків стародавніх будівельних кранів (які складали ці ж таки стеки).

Верхній поверх або «дах» стеків наче клапті покривав масив старих сонячних батарей, які забезпечували додаткову енергію нижнім рівням. Збоку кожного стеку звивалась вгору та вниз в'язка шлангів та гофрованих труб, постачаючи до кожного трейлера воду та відносячи нечистоти (розкіш, недоступна у деяких стеках міста). До нижнього рівня (відомого як «дно»)

діставалось дуже мало сонячного світла. Темні, вузькі смужки землі між стеками були забиті кістяками закинутих автомобілів та вантажівок, їхні паливні баки спорожніли, а шляхи для виїзду давно перекриті.

Один з наших сусідів, містер Міллер, якось пояснив мені, що трейлер-парки, як наш, спочатку складались з кількох десятків мобільних будинків, розташованих на землі акуратними рядами. Але після падіння нафти та початку енергетичної кризи, біженці з сусідніх приміських та сільських районів заполонили великі міста, спричинивши масовий дефіцит житла. Нерухомість в межах пішої прогулянки від великого міста стала надто цінною, аби витрачати її на пласкі мобільні будинки. Тоді в когось визріла блискуча ідея, як виразився містер Міллер, «складати всіх до біса», щоб максимізувати використання землі. Ідея здобула широку популярність, і трейлер-парки по всій країні швидко перетворились у стеки як наш — дивний гібрид нетрів, скватерних поселень і табору біженців. Тепер вони розкинулися на околицях більшості великих міст, усі переповнені переселеними селюками, як мої батьки, які — відчайдушні до роботи, їжі, електрики та надійного доступу до ОАЗи — покинули свої вимираючі містечка та використали останні запаси бензину (чи в'ючних тварин), щоб перетягти свої сім'ї, автофургони та мобільні будинки до найближчого мегаполісу.

Кожен стек у нашому парку складався щонайменше з п'ятнадцяти мобільних будинків (з домішками автофургонів, транспортувальних контейнерів, трейлерів «Ейрстрім», або мікробусів «Фольксваген» для різноманітності). За останні роки багато стеків виросли до двадцяти та більше одиниць. Багатьох людей це змушувало нервуватися. Обвали стеків не були рідкістю, а якщо опори риштувань вигинались під невдалим кутом, ефект доміно міг збити ще чотири чи п'ять сусідніх стеків.

Наш трейлер був біля північного краю стеків, який піднімався до розваленого шляхопроводу. Зі своєї вигідної позиції у вікні пральні я міг бачити тонкий потік електричних транспортних засобів, що повзли потрісканим асфальтом, перевозячи вантажі та працівників до міста. Поки я дивився на похмурий обрій, над горизонтом визирнув яскравий промінь сонця. Споглядаючи схід, я подумки виконав ритуал: щоразу, коли я бачив сонце, нагадував собі, що дивлюся на *зірку*. Одну з понад ста мільярдів зірок у галактиці. Галактиці, яка є лише однією з мільярдів інших галактик у видимому всесвіті. Це допомагало мені дивитись на речі об'єктивно. Я почав так робити після перегляду наукової програми початку вісімдесятих під назвою «Космос».

Якомога тихіше я вислизнув з вікна, і, вчепившись у віконну

раму, зісковзнув вниз холодною поверхнею металевого облицювання трейлера. Сталева платформа, на якій стояв трейлер, була лише трохи ширшою і довшою ніж він сам, залишаючи по всьому периметру відступ завширшки близько півтора фути. Я обережно опустився, доки ноги не опинились на цьому виступі, а тоді потягнувся і зачинив за собою вікно. Схопив прив'язану на рівні талії мотузку, що слугувала за поручень, і став просуватись виступом до кута платформи. Там можна було спуститись на каркас риштування, схожий на драбину. Я майже завжди обирав цей маршрут, коли залишав трейлер тітки чи повертався. До сторони стеку були пригвинчені розхитані металеві сходи, але вони тряслися і стукали об риштування, тож я не міг користуватись ними, не виказуючи себе. Погані справи. У стеках по можливості краще бути непомітним та нечутним. Поблизу часто бували небезпечні та відчайдушні люди, які могли вас пограбувати, зґвалтувати, а тоді продати ваші органи на чорному ринку.

Спуск плетінням металевих балок завжди нагадував мені старі платформери типу «Donkey Kong» чи «BurgerTime». Я вхопився за цю думку кілька років тому, коли написав свою першу гру під «Atari 2600» (обряд посвячення у мисливці, як конструювання першого світлового меча для джедаїв). Вийшла пародія на «Pitfall» під назвою «The Stacks», де потрібно було переміщатись крізь вертикальний лабіринт трейлерів, збирати викинуті комп'ютери, шукати бонуси у вигляді продуктових ваучерів та уникати наркоманів і педофілів на шляху до школи. У грі це було значно веселіше, ніж насправді.

Спускаючись униз, я зупинився біля трейлера «Ейрстрім», що знаходився на три рівні нижче нашого, де жила моя подруга місіс Ґілмор. Вона була милою літньою жіночкою за сімдесят, і, здається, завжди прокидалась безглуздо рано. Я заглянув у вікно і побачив, як вона човгає по кухні, готуючи сніданок. Через кілька секунд вона мене помітила і її очі загорілися.

— Вейде! — сказала вона, відчиняючи вікно. — Доброго ранку, мій любий хлопчику.

— Доброго ранку, місіс Ґі. Сподіваюсь, що не налякав вас.

— Зовсім ні, — сказала вона, щільніше затягнувши халат від протягу з вікна. — Там же можна замерзнути! Чому б тобі не зайти і не поснідати? У мене є трохи соєвого бекону. І ці порошкові яйця не такі вже й погані, якщо добре посолити.

— Дякую, але я сьогодні не можу, місіс Ґі. Мені потрібно до школи.

— Гаразд. Тоді наступного разу.

Вона послала мені повітряний поцілунок і почала зачиняти

вікно.

— Постарайся не зламати собі шию, коли лазитимеш там, гаразд, Людино-павук?

— Постараюсь. Побачимось пізніше, місіс Ґі.

Я помахав їй на прощання і продовжив спуск.

Місіс Ґілмор була надзвичайно привітна. Вона дозволяла окупувати її диван коли мені було треба, хоч там і було важко спати через усіх її котів. Місіс Ґі була супер-релігійною і більшість свого часу проводила в ОАЗі, сиділа у пастві однієї з тих великих онлайн мега-церков, співала псалми, слухала проповіді та відвідувала віртуальні екскурсії до Святої Землі. Я ремонтував її древню консоль щоразу, коли та барахлила, а у відповідь вона відповідала на мої нескінченні питання про те, як їй жилось у вісімдесятих. Вона знала найкрутіші дрібниці про вісімдесяті, про які не дізнаєшся з книжок чи фільмів. Вона також завжди молилася за мене. З усіх сил намагалася врятувати мою душу. Мені так і не стало духу сказати їй, що я вважаю організовану релігію повною дурнею. Це була приємна вигадка, що давала їй надію і тримала на плаву — тим самим для мене було Полювання. Цитуючи «Альманах»: «Людям, які живуть у скляних домах, варто заткнути пельку».

Діставшись нижнього рівня, я зістрибнув з риштування, щоб скоротити кілька останніх футів до землі. Гумові чоботи хлюпнули в талий сніг та замерзлий бруд. Внизу було все ще досить темно, тож я дістав ліхтарик і попрямував на схід, прокладаючи собі шлях крізь темний лабіринт, роблячи все можливе, щоб залишатись непоміченим, при цьому намагаючись не спіткнутись об продуктовий візок, двигун, або ще якийсь брухт, яким були засмічені вузькі проходи між стеками. Я рідко бачив когось на вулиці в такий ранній час. Приміські човникові автобуси ходили всього кілька разів на день, тож ті жителі, яким пощастило мати роботу, вже чекали на зупинці біля шосе. Більшість із них працювали денними робітниками на гігантських аграрних фабриках, які оточували місто.

Пройшовши близько півмилі, я досяг гігантського насипу зі старих автомобілів і вантажівок, безладно навалених у купу вздовж східного периметра стеків. Кілька десятиліть тому крани очистили парк від стількох покинутих транспортних засобів, наскільки це було можливо, аби звільнити місце для ще більшої кількості стеків, і вони скинули їх у величезні купи, як ця, по всьому периметру поселення. Багато з них були майже такі ж високі, як і самі стеки.

Я підійшов до краю купи, і, швидко озирнувшись навколо, аби переконатись, що за мною не стежать, звернув убік і

протиснувся у щілину між двома розчавленими автомобілями. Звідти, пригинаючись, видираючись та просуваючись боком, я все далі й далі заглиблювався у гору понівеченого металу, поки не досяг маленького відкритого простору позаду похованого вантажного фургона. Видимою була тільки задня третина фургона. Решта ж була прихована іншими транспортними засобами, поскладаними на ньому та довкола. Поперек даху фургона під різними кутами лежали два перевернутих пікапи, але більшу частину їхньої ваги підтримували поскладані з обох сторін автомобілі, створюючи свого роду захисну арку, яка не давала горі навалених транспортних засобів розчавити фургон.

Я витягнув з-за коміра ланцюжок з єдиним ключем. Завдяки удачі, цей ключ висів у замку запалювання, коли я вперше знайшов фургон. Багато з цих транспортних засобів були в робочому стані, коли їх покинули. Їхні власники просто більше не могли дозволити собі витрачати гроші на пальне, тож вони припаркували їх і пішли геть.

Я поклав ліхтарик у кишеню та відчинив задні праві двері фургона. Вони відкрились приблизно на півтора фута, даючи мені достатньо місця, аби протиснутись. Зачинив за собою двері і знову їх замкнув. Задні двері фургона не мали вікон, тож на секунду я опинився у повній темряві, доки не намацав старий подовжувач, який приклеїв до стелі. Ввімкнув його, і світло старої настільної лампи залило крихітний простір.

Пом'ятий зелений дах компактного автомобіля затуляв отвір на місці лобового скла, але пошкодження передньої частини фургона не поширювались далі кабіни водія. Решта інтер'єру залишилась недоторканою. Хтось видалив усі сидіння (ймовірно, щоб використати замість меблів), залишивши невелику «кімнату» розміром з чотири фути завширшки, чотири фути заввишки й дев'ять футів завдовжки.

Це і був мій сховок.

Я знайшов його чотири роки тому, в пошуках викинутих комп'ютерних запчастин. Вперше відчинивши двері і заглянувши у темний інтер'єр фургона, я одразу зрозумів, що знайшов щось безцінне: приватність. Про це місце більше ніхто не знав, я міг не хвилюватись, що тітка чи якийсь її новий хлопець-невдаха надокучатимуть чи поб'ють мене. Я міг тримати тут свої речі і не хвилюватись, що хтось їх украде. І найголовніше — в цьому місці я міг спокійно підключатись до ОАЗи.

Фургон був моїм прихистком. Моєю печерою Бетмена. Моєю Фортецею самотності. Саме тут я відвідував школу, робив домашнє завдання, читав книжки, дивився фільми і грав у відеоігри. І також тут я проводив свій постійний пошук

«великоднього яйця» Галлідея.

Прагнучи зробити фургон максимально звуконепроникним, я покрив стіни, підлогу і стелю пінопластовими лотками з-під яєць і шматками килимів. Кілька картонних коробок від ноутбуків та комп'ютерних частин лежали в кутку, неподалік від стелажа зі старими автомобільними акумуляторами і модифікованим велотренажером, з яких я склепав зарядний пристрій. З меблів було лише розкладне садове крісло.

Я кинув рюкзак, скинув пальто і застрибнув на велотренажер. Зарядка батарей зазвичай була єдиною фізичною вправою, яку я виконував протягом дня. Я крутив педалі, доки лічильник не показав, що батареї мають повний заряд, а тоді всівся у крісло і ввімкнув невеликий електричний нагрівач, що стояв поруч. Зняв рукавички і став потирати руки перед нитками розжарювання, які почали світитись яскраво-помаранчевим. Не можна надовго залишати нагрівач ввімкненим, бо він виснажить батареї.

Я відкрив металеву коробку з захистом проти щурів, де тримав запас їжі, і дістав трохи води і пачку сухого молока. Змішав їх у мисці, а тоді всипав щедру порцію пластівців «Фрут роксс». Поївши, дістав старий пластмасовий ланч-бокс «Зоряний шлях», який тримав під панеллю приладів фургона. Усередині була видана школою консоль ОАЗи, тактильні рукавички і візор. Це були, безумовно, найцінніші мої речі. Занадто цінні, щоб носити з собою.

Я одягнув еластичні тактильні рукавички і зігнув пальці, щоб переконатись, що жоден з суглобів не заїдає. Тоді схопив консоль ОАЗи, плоский чорний прямокутник розміром з книжку в м'якій обкладинці. Вона мала вбудовану антену бездротової мережі, але сигнал всередині фургона був ніяким, адже той був похований під величезним насипом щільного металу. Тому я спорудив зовнішню антену і встановив її на капот автомобіля на вершині купи брухту. Кабель антени звивався вгору крізь отвір, який я зробив у стелі фургона. Я включив його в порт збоку консолі, тоді одягнув візор. Він щільно прилягав навколо очей як пара окулярів для плавання, блокуючи все зовнішнє світло. З візора на рівні скронь видовжилися маленькі навушники і автоматично ввіткнулись у вуха. Візор також містив два вбудовані стерео мікрофони, щоб уловлювати все, що я кажу.

Я увімкнув консоль і запустив послідовність входу в систему. Побачив короткий спалах червоного, коли візор відсканував мою сітківку. Прочистив горло і, чітко артикулюючи, сказав свою фразу-пароль для входу: «Вас завербувала Зоряна Ліга для захисту Кордону від Зура та армади Ко-Дана».

Моя фраза-пароль, як і сам голос, була перевірена, після чого

я нарешті ввійшов. По центру мого віртуального дисплея з’явився наступний текст:

Особу успішно підтверджено.
Вітаємо в ОАЗі, Парзіваль!
Вхід звершено: 07:53:21 OST—2.10.2045

Текст поступово зник і його замінило коротке повідомлення, яке складалось всього з трьох слів. Це повідомлення у послідовність входу вбудував сам Джеймс Галлідей, коли вперше запрограмував ОАЗу, як данину прямим предкам симуляції, аркадним відеоіграм його юності. Ці три слова завжди були останнім, що бачив користувач ОАЗи, перш ніж покинути реальний світ та ввійти у віртуальний:

ПЕРШОМУ ГРАВЦЕВІ ПРИГОТУВАТИСЯ

0002

Мій аватар матеріалізувався перед шафкою на другому поверсі школи — точно те місце, де я стояв, коли вийшов з системи напередодні.

Я оглянув коридор. Моє віртуальне оточення виглядало майже (але не зовсім) реально. Усе всередині ОАЗи було красиво візуалізовано в трьох вимірах. Якщо не фокусуватись і не зупинятись, щоб уважно вивчити оточення, було легко забути, що кожна річ, яку ви бачите, створена комп'ютером. І це з моєю поганенькою консоллю ОАЗи, виданою у школі. Я чув, що, занурившись у симуляцію за допомогою нового сучасного обладнання, було майже неможливо відрізнити ОАЗу від реальності.

Я доторкнувся до шафки, дверці відчинились з м'яким металевим клацанням. Усередині вона була бідно прикрашена. Плакат принцеси Леї з бластером. Групове фото членів «Монті Пайтона» у костюмах зі «Святого Граалю». Джеймс Галлідей на обкладинці «Тайм». Я простягнув руку і торкнувся купки підручників на верхній поличці шафки, вони зникли, а тоді з'явилися в інвентарі аватара.

Крім підручників аватар мав всього лиш кілька мізерних пожитків: ліхтарик, короткий залізний меч, маленький бронзовий щит і обладунки з пресованої шкіри. Всі речі не магічні та низької якості, але були найкращим, що я міг собі дозволити. Речі в ОАЗі мали таку ж цінність, як і в реальному світі (а деколи й більшу), і за них не можна було заплатити продуктовими ваучерами. Валюта ОАЗи — монета королівства, і в ці темні часи вона була однією з найстабільніших у світі: цінувалась вище ніж долар, фунт, євро чи єна.

У дверях шафки було встановлене невелике дзеркало, і, закриваючи їх, я мигцем побачив віртуального себе. Обличчя та тіло свого аватара я створив більш-менш схожими на власні. Аватар мав трохи менший ніс і був вищим. І худішим. І більш м'язистим. І у нього не було підліткових прищів. Але крім цих дрібних деталей, ми виглядали більш-менш ідентично. Суворий шкільний дрес-код зобов'язував учнів мати аватарів людей, та того ж віку і статі, що й учень. Ніяких гігантських двоголових гермафродитних демонів — єдинорогів. У будь-якому разі, не на території школи.

Аватара в ОАЗі можна було назвати як завгодно, за умови, що ім'я було унікальним. Тобто ви не могли обрати ім'я, яке вже хтось використовує. Ім'я вашого аватара було також вашою

електронною адресою та нік-неймом в чаті, так що краще, щоб воно було крутим і легко запам'ятовувалось. Відомі випадки, коли знаменитості платили величезні суми грошей, аби купити бажане ім'я аватара в кібер-сквотерів, які його вже зайняли.

Коли я вперше зареєструвався в ОАЗі, то назвав свого аватара Вейд_Великий. Після цього я продовжував його перейменовувати кожні кілька місяців, як правило, на щось настільки ж безглузде. Але ось уже п'ять років назва мого аватара не змінювалась. У день, коли почалось Полювання, день, коли я вирішив стати мисливцем, я змінив ім'я на Парзіваль, на честь лицаря, який у легенді про короля Артура знайшов Святий Грааль. Більш поширені написання цього імені — Персіваль або Персиваль, та їх вже використали інші користувачі. Але мені однаково більше подобалось Парзіваль. Так гарніше звучало.

Люди рідко використовували в мережі свої справжні імена. Анонімність була однією з головних переваг ОАЗи. Усередині симуляції ніхто не знав, хто ви насправді, якщо ви цього не хотіли. Значна частина популярності та культури ОАЗи була побудована навколо цього факту. Ваше справжнє ім'я, відбитки пальців та зразки сітківки зберігались у профілі, але «Gregarious Simulation Systems» зберігала цю інформацію зашифрованою і конфіденційною. Навіть співробітники «GSS» не могли подивитися справжню особу аватара. Ще коли Галлідей керував компанією, «GSS» постановою Верховного суду домоглася права зберігати особу кожного користувача ОАЗи в таємниці.

Коли я приєднався до шкільної системи ОАЗи, мені необхідно було вказати своє справжнє ім'я, ім'я аватара, поштову адресу та номер соціального страхування. Ця інформація зберігалася у моєму учнівському профілі, але доступ до нього мав тільки директор. Жоден з моїх вчителів чи однокласників не знав, хто я насправді, і навпаки.

У школі учням не дозволялось використовувати імена аватарів. Це повинно було вберегти вчителів від необхідності говорити такі сміховині речі, як «Брудний_сутенер, будь уважним!» або «ВеликийБолт69, встань, будь ласка, і зачитай твір із книжки». Натомість студенти повинні були використовувати свої справжні імена з номером, щоб відрізнятись від інших учнів з таким же ім'ям. Коли я реєструвався, у моїй школі вже було два інших учня з іменем Вейд, тож я отримав ID учня під ім'ям Вейд3. Коли я був на території школи, це ім'я висіло над головою мого аватара.

Продзвенів шкільний дзвінок і в кутку дисплея з'явилось попередження про початок першого уроку через сорок хвилин. Я повів аватара вниз по коридору, контролюючи його рухи та дії

легкими жестами рук. Для пересування можна було також використовувати голосові команди, якщо руки були зайняті чимось іншим.

Я почвалав у напрямку кабінету всесвітньої історії, посміхаючись та махаючи до знайомих облич на шляху. Я сумуватиму за цим місцем, коли за декілька місяців закінчу школу. Я не чекав закінчення школи з нетерпінням. У мене не було грошей, щоб піти в коледж, навіть в ОАЗі, а мої оцінки були не достатньо хороші для стипендії. Моїм єдиним планом після закінчення школи було стати мисливцем на повний робочий день. У мене не дуже то й був вибір. Перемога у змаганні була моїм єдиним шансом вибратись зі стеків. Хіба що я хотів зв'язати себе п'ятирічним контрактом з якоюсь корпорацією, але це було для мене так само привабливим, як і качатися по битому склі у святковому костюмі.

Поки я йшов коридором, перед своїми шафками почали матеріалізовуватись інші учні, примарні видіння, які одразу робились чіткими. Коридор заполонив галас підлітків. Незадовго я почув обра́зи кинуті в мій бік.

— Ей, чи це ж не Вейд-три?

Почувши крикливий голос, я обернувся і побачив Тода13, неприємного аватара, якого я впізнав з уроків Алгебри-2. Він стояв з кількома своїми друзями.

— Гарний прикид, слимаче, — сказав він. — Де ти такий відкопав?

Мій аватар був одягнений у чорну футболку і сині джинси, один зі стандартних безкоштовних образів, які можна обрати при створенні облікового запису. Як і його друзі-кроманьйонці, Тод13 носив дорогі дизайнерські речі, ймовірно, куплені на якійсь іншій планеті.

— Твоя мама купила для мене, — відповів я, не зупиняючись. — Наступного разу, коли заскочиш додому погодуватися грудьми і взяти кишенькові, передай їй від мене дякую.

По-дитячому, я знаю. Але, віртуальна чи ні, це все ще була середня школа — чим безглуздіша образа, тим ефективніше.

Моя відповідь викликала сміх у кількох його друзів та учнів, що стояли поруч. Тод13 насупився і його обличчя почервоніло — ознака того, що він не потрудився вимкнути режим емоцій в реальному часі, при якому аватар віддзеркалював ваш вираз обличчя і мову тіла. Він готувався відповісти, але я його заглушив, тож не міг чути, що він говорить. Я лише посміхнувся і продовжив свій шлях.

Можливість відключення звуку однолітків була однією з моїх

улюблених речей у відвідуванні школи в мережі, і я користувався нею майже щодня. Найкращим було те, що вони *бачили*, що ви їх глушили, але нічого не могли з цим удіяти. На території школи ніколи не було бійок. Симуляція просто не дозволяла цього. Уся планета Людус була зоною без PvP, тобто не було дозволено жодних бійок гравців проти гравців. Єдиною реальною зброєю у цій школі були слова, тому я навчився майстерно ними володіти.

* * *

В реальному світі я ходив до школи аж до шостого класу, і цей досвід не можна назвати приємним. Я був страшенно сором'язливим, незграбним, зі заниженою самооцінкою та майже без соціальних навичок — побічний ефект того, що більшу частину дитинства я провів в ОАЗі. В мережі я без проблем спілкувався з людьми чи заводив друзів. Але в реальному світі взаємодія з іншими, особливо дітьми мого віку, приносила тільки нервові зриви. Я ніколи не знав, що робити чи що казати, а коли набирався сміливості таки заговорити, здавалося, завжди бовкав щось не те.

Частиною проблеми була моя зовнішність. Я страждав від надлишкової ваги і так було скільки себе пам'ятаю. Цьому посприяла моя скупа субсидована урядом дієта, яка складалась з їжі, багатої на цукор і крохмаль. Але в мене також була залежність від ОАЗи, так що єдина вправа, яку я зазвичай виконував, була втеча від хуліганів — до та після школи. Що ще гірше, мій обмежений гардероб повністю складався з погано припасованого одягу з благодійних чи комісійних магазинів — соціальний еквівалент намальованій на чолі мішені.

Проте, я старався з усіх сил. Рік за роком, мої очі сканували їдальні як Т-1000, шукаючи групу, яка могла би мене прийняти. Але навіть інші ізгої не хотіли мати нічого спільного зі мною. Я був надто дивним навіть для диваків. А дівчата? Розмова з ними навіть не обговорювалась. Для мене вони були схожі на такі собі екзотичні чужорідні види, однаково красиві та страшні. Щоразу, коли я опинявся біля них, мене неодмінно кидало в холодний піт і я втрачав здатність говорити повними реченнями.

Для мене школа була вправою на виживання. Щоденні глузування, жорстоке поводження та ізоляція. Коли я перейшов до шостого класу, то почав задумуватися, чи зможу залишатись при здоровому глузді до закінчення школи, а це ще шість довгих років.

Тоді, в один прекрасний день, наш директор оголосив, що

будь-який учень з прохідним середнім балом може подати заявку на переведення в нову шкільну систему ОАЗи. Реальна шкільна система, якою керував уряд, вже кілька десятиліть не мала достатнього фінансування і була переповненою. А тепер умови в багатьох школах стали настільки жахливими, що кожна дитина хоча би з половиною мозку заохочувалась залишитися вдома і відвідувати школу онлайн. Я мало не зламав собі шию, біжучи до школи подавати заявку. Її прийняли й наступного семестру я перейшов до середньої школи ОАЗи № 1873.

До того часу мій аватар ніколи не покидав Інсіпіо, планету в центрі Сектора-1, де з'являлись нові аватари в момент створення. На Інсіпіо не було чим особливо зайнятись, окрім спілкування з іншими нубами або відвідин одного з гігантських віртуальних торгових центрів, які покривали планету. Щоб піти в цікавіше місце, потрібно було заплатити за телепортацію, а це коштувало грошей, яких у мене не було. Тож мій аватар застряг на Інсіпіо. Доки моя нова школа не надіслала ваучер на телепортацію, який покривав вартість транспортування аватара на планету Людус, де розташовувалися усі школи ОАЗи.

На Людусі були сотні шкільних кампусів, рівномірно розміщених по всій поверхні планети. Усі школи були однакові, тому що той самий код споруди копіювали і вставляли в інші місця щоразу, коли була необхідна нова школа. А оскільки будівлі були лише частиною програмного забезпечення, їхній дизайн не обмежувався витратами чи навіть законами фізики. Таким чином, кожна школа скидалася на величний палац науки, з полірованими мармуровими коридорами, класами, схожими на собори, спортзалами з невагомістю та віртуальними бібліотеками, що містили кожну (затверджену Радою директорів школи) книгу коли-небудь написану.

У свій перший день у школі № 1873 я думав, що помер і потрапив на небеса. Тепер, замість того, щоб щоранку втікати від хуліганів і наркоманів на шляху до школи, я йшов прямо до сховку і залишався там протягом усього дня. Найкращим було те, що в ОАЗі ніхто не міг знати, що я був товстим, мав прищі, або носив той самий старий одяг щотижня. Хулігани не могли плюватися у мене кульками з паперу, натягнути труси на голову чи просто побити на велопарковці після уроків. Ніхто не міг навіть доторкнутися до мене. Тут я був у безпеці.

* * *

Коли я прийшов у клас всесвітньої історії, кілька студентів

вже сиділи за партами. Їхні аватари сиділи нерухомо, із заплющеними очима. Це сигналізувало, що вони були «зайняті», тобто в даний час відповідали на телефонні дзвінки, переглядали веб-сторінки або сиділи в чаті. Спроба поговорити із зайнятим аватаром була в ОАЗі ознакою поганого етикету. Як правило, вас просто ігнорували, і ви отримували автоматичне повідомлення забиратись геть.

Я сів за парту і натиснув на значок «зайнятий» у кутику дисплея. Очі мого аватара заплющились, але я все ще міг бачити все навколо. Я натис на ще одну іконку, і з'явилося велике двомірне вікно веб-браузера, підвішене в просторі безпосередньо переді мною. Такі вікна, як це, були видимі тільки для мого аватара, так що ніхто не міг читати через моє плече (хіба що я би вирішив це дозволити).

Як домашню сторінку я встановив Інкубатор — один з найпопулярніших форумів для мисливців. Інтерфейс сайту був розроблений так, щоб виглядати і працювати як стара електронна дошка оголошень часів до Інтернету, не забули й про хрипіння модему 300-бод під час входу в систему. Досить круто. Я провів кілька хвилин, переглядаючи останні теми, звертаючи особливу увагу на останні новини та плітки про мисливців. Я рідко коли щось писав на форумі, хоч і перевіряв його кожен день. Цього ранку я не побачив нічого цікавого. Звичайні словесні війни між кланами мисливців. Постійні суперечки про «правильну» інтерпретацію якогось загадкового уривку з «Альманаху Анорака». Вихваляння аватарів високого рівня новими магічними предметами або артефактами, які вони отримали. Це лайно триває вже декілька років. За відсутності будь-якого реального прогресу субкультура мисливців грузнула в браваді, нісенітницях і безглуздих внутрішніх суперечках. Насправді це було сумно.

Мої улюблені теми стосувались цькування «шісток». Зневажливим нікнеймом «шістки» мисливці нагородили співробітників «Innovative Online Industries». «IOI» (вимовляється ай-о-ай) — це глобальний комунікаційний конгломерат і найбільший у світі постачальник Інтернет-послуг. Велика частина бізнесу «IOI» зосереджувалась навколо надання доступу до ОАЗи і продажу товарів та послуг всередині неї. З цієї причини, «IOI» кілька разів прагла поглинути «Gregarious Simulation Systems», але ці спроби не увінчалися успіхом. Зараз вона намагалася отримати контроль над «GSS», шукаючи «лазівку» в заповіті Галлідея.

«IOI» навіть створила новий відділ всередині компанії, який назвали «відділ оології». (Перше визначення «оології» — наука про вивчення пташиних яєць, але в останні роки вона отримала ще одне значення: «наука» про пошуки «великоднього яйця»

Галлідея). Відділ оології «IOI» мав лише одну мету: перемогти в змаганні Галлідея і отримати контроль над його статками, компанією та самою ОАЗою.

Як і більшість мисливців, мене лякала сама думка про те, що «IOI» може отримати контроль над ОАЗою. Піар-відділ компанії ясно доніс її наміри. В «IOI» вірили, що Галлідей не монетизував своє творіння належним чином, і хотіли це виправити. Вони хотіли почати стягувати абонентську плату за доступ до симуляції. Розмістити рекламу на всіх видимих поверхнях. Анонімність та свобода слова відійшли б у минуле. Момент, коли «IOI» перейме ОАЗу, стане кінцем ОАЗи як віртуальної утопії, у якій я виріс. Він стане корпоративною антиутопією, дорогим парком розваг для багатої еліти.

«IOI» вимагала від своїх мисливців, яких називали «оологами», використовувати як імена аватарів номери працівників. Ці номери складались із шести цифр і починалися з цифри «6», тому всі почали називати їх «шістками». Сьогодні більшість мисливців називає їх «шестірками». (Тому що вони відстій).

Щоб стати «шісткою», потрібно було підписати контракт, який серед іншого передбачав: якщо ви знайдете «великоднє яйце» Галлідея, винагорода стане винятковою власністю роботодавця. У свою чергу, «IOI» давала вам зарплату двічі на місяць, харчування, житло, медичне страхування та план виходу на пенсію. Компанія також забезпечувала вашого аватара першокласною бронею, транспортними засобами, зброєю та покривала всі витрати на телепортацію. Стати «шісткою» було майже як вступити до армії.

Помітити «шістку» було не важко, тому що всі виглядали однаково. Всі вони повинні були використовувати той же масивний чоловічий аватар (незалежно від справжньої статі оператора), з коротко підстриженим темним волоссям і рисами обличчя, які система пропонувала за замовчуванням. І всі вони носили однакову темно-синю уніформу. Розрізнити цих корпоративних трутнів можна було лише перевіривши шестизначний номер співробітника, який був вибитий справа на грудині, зразу під корпоративним логотипом «IOI».

Як і більшість мисливців, я ненавидів «шісток» і відчував огиду від самого їхнього існування. Наймаючи армію мисливців за контрактом, «IOI» спотворювала всю ідею змагання. Звичайно, можна стверджувати, що всі мисливці, які приєднались до кланів, робили те ж саме. Існували сотні кланів мисливців, деякі з тисячами учасників, де всі працювали разом, щоб знайти «великоднє яйце». Кожен клан був пов’язаний залізною

юридичною угодою, у якій ішлось про те, що в разі перемоги одного з учасників змагання, усі учасники ділили приз. Самітникам, як я, клани теж не дуже подобалися, але ми все одно поважили їх як колег мисливців — на відміну від «шісток», метою яких було передати ОАЗу в руки злого транснаціонального конгломерату, який хотів її спаскудити.

Моє покоління ніколи не знало світу без ОАЗи. Для нас це було набагато більше, ніж гра чи розважальна платформа. Скільки ми себе пам'ятаємо, вона була невід'ємною частиною нашого життя. Ми народились у жахливому світі, а ОАЗа стала нашим щасливим прихистком. Думка про те, що симуляцію приватизує і гомогенізує «IOI», лякала нас усіх настільки, що народженим до появи ОАЗи важко зрозуміти. Для нас це було ніби погроза забрати сонце чи брати плату за те, щоб дивитись на небо.

«Шістки» стали спільним ворогом для мисливців, а знущатися з них на форумах і в чатах було нашою улюбленою справою. Багато високорівневих мисливців мали жорсте правило вбивати (чи намагатися вбити) кожного з «шісток», з ким перетнеться їхня дорога. Було створено кілька сайтів для відстеження діяльності та руху «шісток», а деякі мисливці проводили більше часу полюючи на «шісток», ніж шукаючи «великоднє яйце». Більші клани навіть проводили щорічний конкурс під назвою «Зачистка шестірок». Приз отримував клан, якому вдавалось вбити найбільше «шісток».

Після перевірки декількох інших форумів мисливців, я натиснув на закладку одного з моїх улюблених веб-сайтів, «Послання Арті», блоґ мисливиці на ім'я Арт3 міда (вимовляється як «Артеміда»). Я знайшов його близько трьох років тому і з того часу був вірним читачем. Вона розміщувала чудові хаотичні нариси про свої пошуки «великоднього яйця» Галлідея, які вона назвала «безумне полювання на макгафін». Вона писала гарно і розумно, а її записи були наповнені самоіронією та гумором, без злоби. Крім розміщення своїх (часто істеричних) інтерпретацій уривків з «Альманаху», вона також залишала посилання на книги, фільми, телешоу та музику, які в даний час вивчала в рамках дослідження Галлідея. Я вважав, що всі ці пости були наповнені хибними вказівками та дезінформацію, але вони все ж були цікаві.

Мабуть, не варто й додавати, що в мене була велика кібер-закоханість в Арт3 міду.

Час від часу вона викладала скріншоти свого чорнявого аватара, й іноді (завжди) я зберігав їх у папку на жорсткому диску. Її аватар мав гарне обличчя, але воно не було неприродно досконалим. В ОАЗі ви звикали бачити в усіх жахливо красиві

обличчя. Але риси обличчя Арт3 міди не виглядали ніби обрані з меню краси при створенні аватара за шаблоном. Її обличчя мало виразні риси реальної людини, так ніби справжні риси були відскановані і перенесені на аватар. Великі карі очі, округлі вилиці, загострене підборіддя і постійна усмішка. Я вважав її нестерпно привабливою.

Тіло Арт3 міди також було дещо незвичним. В ОАЗі в жіночих аватарів зазвичай зустрічалася одна з двох форм тіла: абсурдно тонка, та все ж популярна, фігура супермоделі, або статура порнозірки з тонкою талією та пишним верхом (що виглядало в ОАЗі ще менш природно, ніж в реальному світі). Але Арт3 міда була низькою і пишною. Вся у вигинах.

Я знав, що моє захоплення Арт3 мідою було нерозумним і нерозважливим. Що я насправді про неї знаю? Вона, звичайно ж, ніколи не розкривала свою справжню особу. Або свій вік чи місцеперебування в реальному світі. Ніяк не можна було дізнатись, як вона виглядає насправді. Їй могло бути і п'ятнадцять, і п'ятдесят. Багато мисливців навіть сумнівались, чи вона насправді жінка, але я не був одним з них. Мабуть тому, що не міг витримати думки про те, що дівчина, в яку я закоханий, насправді може виявитись чуваком середнього віку на ім'я Чак, з волоссям на спині та ранніми ознаками облисіння.

У наступні роки, після того, як я почав читати «Послання Арті», він став одним з найпопулярніших блогів в Інтернеті, з мільйонами відвідувань на день. І Арт3 міда тепер стала знаменитістю, принаймні серед мисливців. Але слава не вдарила їй у голову. Її стиль був такий же смішний і самоіронічний, як завжди. Її найновіший пост у блозі називався «Блюз Джона Г'юза». Це був поглиблений трактат про шість її улюблених підліткових фільмів Джона Г'юза, які вона розділила на дві окремі трилогії: трилогія «Тупі дівчачі фантазії» («Шістнадцять свічок», «Красуня в рожевому» та «Щось прекрасне») і трилогія «Тупі хлопчачі фантазії» («Клуб „Сніданок“», «Дивна наука» та «Ферріс Бюллер бере вихідний»).

Щойно я закінчив читати, на екрані вискочило вікно з миттєвим повідомленням. Це був мій найкращий друг — Ейч. (Добре, якщо вже говорити відверто, то він був моїм єдиним другом, не рахуючи місіс Ґілмор.)

Ейч: Доброго ранку, аміґо.

Парзіваль: Привіт, компадре.

Ейч: Що робиш?

Парзіваль: Та просто лажу в неті. А ти?

Ейч: Запустив Підвал. Приходь перед школою і подивимось, йолопе.

Парзіваль: Класно! Буду за секунду.

Я закрив вікно повідомлення і перевірив час. У мене все ще було близько півгодини до початку уроку. Посміхнувшись, я натиснув іконку у вигляді дверей в кутку дисплею, а тоді обрав зі списку улюблених чат-кімнату Ейча.

0003

Система перевірила, чи я мав права доступу до чату, та дозволила ввійти. Вид на класну кімнату зменшився до маленького віконечка в нижньому правому кутку дисплея, дозволяючи мені бачити, що відбувається перед аватаром. Решту поля зору заповнив інтер'єр чату Ейча. Мій аватар опинився якраз біля дверей на вершині вкритих килимом сходів. Двері нікуди не вели. Вони навіть не відчинялись. Так було через те, що Підвал та його вміст не існував як частина ОАЗи. Чат-кімнати були автономними симуляціями — тимчасовими віртуальними просторами, куди аватари могли потрапити з будь-якої частини ОАЗи. Мій аватар насправді не був «у» чат-румі. Так тільки здавалось. ВейдЗ/Парзіваль все ще сидів у класі всесвітньої історії із заплющеними очима. Входячи в чат-кімнату, ви були ніби в двох місцях одночасно.

Ейч назвав свою чат-кімнату Підвалом. Він запрограмував її так, аби та виглядала, як велика кімната відпочинку в приміському будинку кінця вісімдесятих. Стіни з дерев'яних панелей вкривали плакати старих фільмів та коміксів. У центрі кімнати стояв вінтажний телевізор компанії RCA, підключений до відеомагнітофона «Бетамакс», плеєра «Лейзер-діск» та кількох старих відеоконсолей. Уздовж дальньої стіни вишикувалися книжкові полиці, заповнені додатками до рольових ігор та старими випусками журналу «Дракон».

Утримувати таку велику чат-кімнату було недешево, але Ейч міг це собі дозволити. Він заробив досить багато грошенят беручи участь у телевізійних змаганнях на PvP-аренах після школи та на вихідних. Ейч був одним з топових бійців ОАЗи в обох лігах: матчі смерті та захопленні прапора. Він був навіть відомішим за АртЗ міду.

За останні кілька років Підвал став ексклюзивним лігвом для елітних мисливців. Ейч надавав доступ тільки людям, яких вважав достойними, тому запрошення в Підвал було великою честю, особливо для такого нікчеми третього рівня, як я.

Спустившись сходами вниз, я побачив кілька десятків інших мисливців, з аватарами, які дико варіювалися за зовнішнім виглядом. Були люди, кіборги, демони, темні ельфи, вулканці та вампіри. Більшість із них згуртувалися навколо ряду старих аркадних ігор біля стіни. Кілька інших стояли біля стародавнього стерео (грала пісня «The Wild Boys» гурту Duran Duran), переглядаючи гігантську стійку старих касет Ейча.

Сам же Ейч розвалився на одному з трьох диванів у чат-

кімнаті, які розташувались перед телевізором у формі літери П. Аватар Ейча був високим, широкоплечим чоловіком кавказької зовнішності з темним волоссям і карими очима. Якось я запитав його, чи в реальному житті він хоч приблизно був схожим на свого аватара, і він жартома відповів:

— Так. Але в реальному житті я *ще* гарніший.

Коли я підійшов, він відірвався від гри, яку грав на приставці «Intellivision». Від вуха до вуха простягалася його характерна чеширська посмішка.

— *Зі*! — крикнув він. — Що *нового*, аміґо?

Він простягнув праву руку і дав мені п'ять, я впав на диван навпроти нього. Ейч почав називати мене «Зі» незабаром після знайомства. Він любив давати людям прізвиська з одної букви. Та й ім'я його власного аватара вимовлялося як англійська літера «Н».

— Як справи, Гампердінк? — відповів я. Це була наша гра. Я завжди називав його якимось випадковим ім'ям на «Г», як-то Гаррі, Губерт, Генрі або Гоґан. Я вгадував його реальне ім'я, яке, як він одного разу зізнався, починається з літери «Г».

Я знав Ейча вже більше трьох років. Він також був учнем на Людусі, в старших класах школи № 1172, яка була на протилежному боці планети від моєї. Ми зустрілися одних вихідних у відкритому чаті для мисливців і одразу подружились, тому що поділяли схожі інтереси. Якщо точніше, то один інтерес: повна і всепоглинаюча одержимість Галлідеєм та його «великоднім яйцем». Через кілька хвилин після нашої першої розмови я зрозумів, що Ейч був справжнім професіоналом, елітним мисливцем з серйозним психічним кунг-фу. Він досконало вивчив все про вісімдесяті, і не лише канонічний матеріал. Він був справжнім ученим-дослідником Галлідея. І, мабуть, бачив ті ж якості в мені, тому що дав мені картку свого контакту і запросив приходити в Підвал, коли мені захочеться. З того часу він став моїм найближчим другом.

Протягом років між нами поступово зростало дружнє суперництво. Ми багато говорили про те, хто з нас першим дістанеться на вершину Табла. Постійно намагалися перевершити один одного знанням невідомих дрібниць, цікавих мисливцям. Іноді навіть проводили дослідження разом. Це, як правило, означало перегляд дешевих фільмів і телепередач вісімдесятих у його чат-кімнаті. Ми, звичайно, також грали у багато відеоігор. Ми з Ейчем витратили незліченні години на такі класичні ігри для двох гравців, як «Contra», «Golden Axe», «Heavy Barrel», «Smash TV» та «Ikari Warriors». Окрім вашого покірного слуги, Ейч був найкращим ґеймером, якого я коли-небудь зустрічав. У більшості

ігор ми були рівними, але в деяких він міг мене перемогти, особливо в шутерах від першої особи. Зрештою, це була його сфера діяльності.

Я нічого не знав про те, ким був Ейч у реальному світі, але в мене було відчуття, що його життя вдома не було таким прекрасним. Як і я, він, здавалося, проводив кожну хвилину в ОАЗі. І хоча ми ніколи не зустрічалися особисто, він не раз казав мені, що я його найкращий друг, тому я припустив, що він був настільки ж ізольованим і самотнім, як і я.

— То що ти робив після того, як пішов минулої ночі? — запитав він, кинувши мені інший джойстик Intellivision. Вчора ввечері ми кілька годин зависали у його чат-кімнаті, переглядали старі японські фільми про монстрів.

— Нічого, — відповів я. — Пішов додому відпрацьовувати кілька класичних аркадних ігор.

— Без потреби.

— Ага. Але в мене був відповідний настрій.

Я не питав, що він робив минулої ночі, а він не поспішав ділитись деталями. Я знав, що він, імовірно, був на Ґайґексі, або в якомусь настільки ж крутому місці, проходив квести на швидкість, щоб отримати трохи очок досвіду. Він просто не хотів засмучувати мене. Ейч міг дозволити собі проводити у віртуальному світі чимало часу, слідуючи підказкам та шукаючи Мідний ключ. Але він ніколи не використовував це проти мене, і не висміював за те, що я не мав достатньо грошей, аби кудись телепортуватися. І він ні разу не образив мене пропозицією позичити кілька кредитів. Негласне правило серед мисливців: якщо ти сам по собі, то не хочеш і не потребуєш допомоги ні від кого. Мисливці, які хотіли допомоги, приєднались до кланів. Ми з Ейчем погоджувалися, що клани були для нездар та позерів. Ми обидва поклялися, що залишимось самітниками до кінця життя. Ми досі іноді обговорювали «великоднє яйце», але ці розмови завжди були обережними і ми уникали конкретики.

Після того, як я переміг Ейча у трьох раундах «Tron: Deadly Discs», він з огидою жбурнув джойстик «Intellivision» і схопив журнал, що лежав на підлозі. Це був старий випуск журналу «Старлог». На обкладинці я впізнав Рутґера Гауера з промо-фото до фільму «Леді-яструб».

— Старлог, ге? — сказав я, схвально киваючи.

— Ага. Я завантажив кожнісінький випуск з архіву Інкубатора. Досі їх усіх не проглянув. Я саме читаю цей чудовий шматок про «Битву за Ендор».

— Екранізовано. Випущено в 1985 році, — продекламував я. «Зоряні війни» були однією з моїх спеціалізацій. — Повний

непотріб. Реально найслабший момент в історії «Воєн».

— Це ти так кажеш, нікчемо. Тут є деякі великі моменти.

— Ні, — сказав я, хитаючи головою. — Немає. Це навіть гірше, ніж перший фільм про евоків, «Караван мужності». Краще б назвали його «Караван лайна».

Ейч закотив очі й повернувся до читання. Він не збирався піддаватись на провокації. Я подивився на обкладинку журналу.

— Гей, я можу поглянути, коли ти закінчиш?

Він посміхнувся.

— Для чого? Щоб ти зміг прочитати статтю про «Леді-яструба»?

— Можливо.

— Чувак, та тобі ж подобається така мура, чи не так?

— Відсмокчи, Ейч.

— Скільки разів ти вже бачив цю мелодраму? Навіть мене змусив подивитись весь фільм принаймні двічі. — Тепер він провокував *мене*. Він знав, що «Леді-яструб» була однією з моїх таємних слабкостей, і що я бачив фільм більше двох десятків разів.

— Я робив тобі послугу, змушуючи дивитися, нуб. — Я вставив новий картридж у приставку і запустив гру «Astrosmash» на одного гравця. — Колись ти ще подякуєш. Зажди і побачиш. «Леді-яструб» це канон.

«Каноном» ми називали будь-який фільм, книжку, гру, пісню чи телешоу, фанатом яких, як відомо, був Галлідей.

— Ти ж не серйозно? — сказав Ейч.

— Ні, я Парзіваль. Але говорю цілком серйозно.

Він опустив журнал і нахилився вперед.

— Не може бути, щоб Галлідей був фанатом «Леді-яструба». Я гарантую це.

— І які твої докази, придурку?

— У нього був смак. Це єдиний доказ, який потрібен.

— Тоді, будь ласка, поясни мені, чому в нього був цей фільм і на касеті, і на диску?

Список усіх фільмів у колекції Галлідея на момент його смерті був включений в додатки «Альманаху Анорака». Ми обидва його завчили.

— Хлопець був мільярдером! У нього були мільйони фільмів, більшість із яких він, ймовірно, ніколи навіть не дивився! У нього також були DVD «Говарда-качки» і «Крулла». Це не означає, що він *любив* їх, дебіле. І це вже точно не робить їх *каноном.*

— Це навіть не обговорюється, Гомере, — сказав я. — «Леді-яструб» — це класика вісімдесятих.

— Це чортовий *відстій*, ось що це! Мечі виглядають, ніби

зроблені з фольги. А саундтрек *епічно відстійний*. Повний синтезаторів і лайна. Виконаний довбаним гуртом Alan Parsons Project! Відстійнорама! *За межами* відстію. Відстійний, як «Горець-2».

— Ей! — вдав, ніби кидаю в нього джойстик Intellivision. — А це вже образа! Лише акторський склад «Леді-яструба» робить фільм каноном! Рой Бетті! Ферріс Бюллер! І чувак, який грав професора Фалкена у «Військових іграх»! — Я намагався згадати ім'я актора. — Джон Вуд! Знову разом із Метью Бродеріком!

— Справжнє дно в їхній кар'єрі, — сказав він, сміючись. Він любив сперечатися про старі фільми навіть більше, ніж я. Решта мисливців у чат-кімнаті почали формувати навколо нас невеликий натовп, щоб послухати. Наші суперечки часто були непоганою розвагою.

— Ти явно накурився! — крикнув я. — Режисером «Леді-яструба» був Річард бляха Доннер! «Бовдури»? «Супермен»? Хочеш сказати, що *цей хлопець* відстій?

— Мені до сраки, навіть якби Спілберг був режисером. Це дівчачий фільм, замаскований під меч і магію. Мабуть, єдиний ще більш дівчачий жанровий фільм це… та бісова «Легенда». Той, кому насправді подобається «Леді-яструб» — справжнісіньке дівчисько!

Сміх із натовпу. Тепер я насправді починав злитися, адже був великим шанувальником «Легенди», і Ейч про це знав.

— О, то це я дівчисько? Це ж твій фетиш — евоки! — Я вихопив у нього з рук «Старлог» і пожбурив у плакат «Помсти джедая» на стіні. — Припускаю, ти думаєш, що глибоке знання культури евоків допоможе знайти «яйце»?

— Не починай знову про ендорців, — сказав він, погрозивши вказівним пальцем. — Я попереджав. Я тебе забаню. Клянуся.

Я знав, що це пуста погроза, тому збирався розвинути тему евоків далі, може щось про те, що він називає їх «ендорцями». Але саме тоді на сходах матеріалізувався новий аватар. Цілковитий ламер на ім'я Ай-р0к. Я застогнав. Ай-р0к і Ейч вчилися в одній школі й мали кілька уроків разом, але я досі не міг зрозуміти, чому Ейч дав йому доступ до Підвалу. Ай-р0к вважав себе елітним мисливцем, але був нічим іншим, як нестерпним позером. Так, він багато телепортувався по ОАЗі, виконуючи завдання і підвищуючи рівень аватара, але він нічого насправді *не знав*. І завжди розмахував великою плазмовою гвинтівкою завбільшки зі снігохід. Навіть у чат-кімнатах, де це було абсолютно безглуздо. Хлопець зовсім не мав почуття доречності.

— Ви, пісюни, знову сперечаєтесь про «Зоряні війни»? — сказав він, спустившись сходами і приєднавшись до натовпу

навколо нас. — Це лайно вже настільки заїжджене, йоу.

Я повернувся до Ейча:

— Якщо хочеш когось забанити, чому б не почати з цього клоуна?

Я перезапустив Intellivision і почав іншу гру.

— Закрий пащу, Пенісвіль! — крикнув Ай-р0к, використовуючи свій улюблений варіант імені мого аватара. — Він не банить мене, бо знає, що я *еліта*! Чи не так, Ейч?

— Ні, — сказав Ейч, закотивши очі. — Це *не так*. Ти така ж еліта, як і моя прабабуся. А вона мертва.

— Пішов ти, Ейч! І твоя мертва бабуся!

— Оце так, Ай-р0к, — пробурмотів я. — Тобі завжди вдається підняти інтелектуальний рівень розмови. Вся кімната просто освітлюється, коли ти заходиш.

— Так шкода тебе засмучувати, кіпітане Без-Кредитів, — сказав Ай-р0к. — Ей, а тобі не треба бути зараз на Інсіпіо, жебракувати на краще майбутнє? — Він потягнувся за другим джойстиком, але я схопив його першим і передав Ейчеві.

Він сердито на мене глянув:

— Виродок.

— Позер.

— Позер? Пенісвіль називає *мене* позером? — він повернувся до невеликого натовпу. — Цей лох такий бідний, що автостопом добирається до Ґрейгока, аби вбивати кобольдів за шматки міді! І він називає *мене* позером!

Це викликало кілька смішків з натовпу, і я відчув, як обличчя під візором почервоніло. Одного разу, близько року тому, я припустився помилки, поїхавши разом з Ай-р0ком, щоб спробувати отримати кілька очок досвіду. Висадивши мене на Ґрейгоку в зоні низькорівневих квестів, цей покидьок насправді пішов за мною. Наступні кілька годин я провів убиваючи невелику групу кобольдів, чекав, поки вони респавнуться, а тоді вбивав їх ще раз, знову і знову. На той час мій аватар був все ще першого рівня, і для мене це був один з небагатьох безпечних способів його підняти. Тієї ночі Ай-р0к зробив кілька скріншотів мого аватара і підписав їх «Пенісвіль — Могутній Винищувач Кобольдів». А тоді виклав в Інкубаторі. Він все ще згадував про це за будь-якої нагоди. І ніколи не збирався дозволити мені про це забути.

— Саме так, я назвав тебе позером, позер, — я підвівся і опинився прямо перед його обличчям. — Ти неосвічений пристосуванець, який нічого не знає. Просто те, що ти чотирнадцятого рівня, не робить тебе мисливцем. Потрібно ще володіти певними *знаннями.*

— Точно, — сказав Ейч, киваючи на знак згоди. Ми стукнулись кулаками. Більше смішків з натовпу, тепер спрямованих на Ай-р0ка.

Ай-р0к сердито зиркнув на нас.

— Добре. Подивимося, хто справжній позер, — сказав він. — Погляньте на це, дівчатка.

Посміхаючись, він видобув з інтвентаря предмет та підняв його вгору. Це була стара гра до «Atari 2600», все ще запакована. Він навмисне закрив рукою назву, але я все-одно впізнав обкладинку. На зображенні молоді чоловік та жінка в давньогрецькому наряді розмахували мечами. Позаду них ховався мінотавр і бородатий хлопець з пов'язкою на оці.

— Знаєш, що це таке, розумнику? — виклично сказав Ай-р0к. — Я навіть дам підказку… Це гра до «Атарі», випущена як частина змагання. Вона містила кілька головоломок, розплутавши які можна було виграти приз. Звучить знайомо?

Ай-р0к завжди намагався вразити нас якоюсь здогадкою чи уривком вчення про Галлідея, які він наївно вважав, ніби відкрив першим. Мисливці любили понтуватися одне перед одним і постійно намагалися довести, що володіють більшими знаннями, ніж всі інші. Але Ай-р0ку це ніколи не вдавалось.

— Ти жартуєш, чи не так? — сказав я. — Ти тільки зараз дізнався про серію «Swordquest»?

Ай-р0к був приголомшений.

— У тебе в руках «Swordquest: Earthworld» — продовжував я. — Перша гра серії «Swordquest». Випущена в 1982 році. — Я широко посміхнувся. — Можеш назвати наступні три гри серії?

Його очі звузилися. Він був, звичайно, в глухому куті. Не боюсь повторитись, але він був цілковитим позером.

— Можливо, хтось знає? — звернувся я до натовпу. Мисливці перезирнулися, але ніхто не заговорив.

— «Fireworld», «Waterworld» та «Airworld», — відповів Ейч.

— Бінго! — сказав я, і ми знову стукнулись кулаками. — Хоча «Airworld» так і не закінчили, тому що в «Атарі» настали важкі часи і вони скасували конкурс до його завершення.

Ай-р0к мовчки поклав гру назад в інветар.

— Тобі варто приєднатись до «шестірок», Ай-р0к, — сказав Ейч, сміючись. — Вони б могли скористатись твоїми величезними запасами знань.

Ай-р0к показав йому середній палець.

— Якщо ви, два педики, вже знали про конкурс «Swordquest», чому ж я жодного разу не чув, щоб ви про нього згадували?

— Та ну, Ай-р0к, — сказав Ейч, хитаючи головою. — «Swordquest: Earthworld» був неофіційним продовженням «Атарі»

до «Adventure». Кожен мисливець, який чогось вартий, знає про цей конкурс. Наскільки більш очевидним ти можеш бути?

Ай-р0к спробував зберегти гідність.

— Добре, якщо ви обидва такі експерти, хто написав усі ігри «Swordquest»?

— Ден Гітченс і Тод Фрай, — відказав я. — Спробуй запитати щось складне.

— Я спробую, — втрутився Ейч. — Які призи «Атарі» дали переможцю кожного конкурсу?

— Ах, — сказав я. — Хороше запитання. Подивимося… Призом за «Earthworld» був Талісман передостанньої істини. Зроблений з щирого золота та інкрустований діамантами. Дитина, яка виграла, розплавила його, щоб заплатити за коледж, наскільки я пригадую.

— Так, так, — підштовхував Ейч. — Не переводь тему. Як щодо двох інших?

— Я не переводжу. Призом за «Fireworld» була Чаша світла, а призом «Waterworld» мав стати Вінець життя, але його так ніхто й не отримав у зв'язку зі скасуванням конкурсу. Те ж саме стосується призу за «Airworld», яким повинен був стати Філософський камінь.

Ейч посміхнувся і дав мені подвійне «п'ять», а потім додав:

— А якби конкурс не скасували, переможці перших чотирьох раундів змагалися би за головний приз — Меч наймогутнішої магії.

Я кивнув.

— Усі призи були згадані в коміксах, які йшли разом з іграми. Коміксах, які, до речі, видно в скарбниці в заключній сцені «Запрошення Анорака».

Натовп вибухнув оплесками. Ай-р0к присоромлено опустив голову.

Відколи я став мисливцем, для мене було очевидним, що Галлідей почерпнув натхнення для свого змагання від конкурсу «Swordquest». Я поняття не мав, чи він запозичив звідти головоломки теж, але ретельно вивчив ігри та їхні вирішення, про всяк випадок.

— Добре. Ви перемогли, — сказав Ай-р0к. — Але вам обом явно варто зайнятись реальним життям.

— А тобі, — сказав я, — явно, варто знайти нове хобі. Тому що тобі бракує розуму і відданості бути мисливцем.

— Без сумнів, — додав Ейч. — Спробуй для різноманітності провести якісь *дослідження*, Ай-р0к. Я маю на увазі, ти коли-небудь чув про Вікіпедію? Вона ж безкоштовна, придурку.

Ай-р0к повернувся, так ніби втратив інтерес до дискусії, і

підійшов до довгого ряду коробок з коміксами, що були складені в іншому кінці кімнати.

— Подумаєш, — кинув він через плече. — Якби я не витрачав стільки часу *на дівчат* оффлайн, я б, напевно, знав стільки ж непотрібного лайна, як ви двоє.

Ейч проігнорував його і повернувся до мене:

— Як звали близнюків з тих коміксів?

— Тарра і Торр.

— Чорт забирай, Зі! Ти *мужик*.

— Дякую, Ейч.

На моєму екрані з'явилося повідомлення про те, що в класі продзвенів трихвилинний дзвіночок. Я знав, що Ейч і Ай-р0к бачили таке ж попередження, тому що наші школи працювали за одним графіком.

— Час для ще одного дня вищої освіти, — сказав Ейч, встаючи.

— Нудьга, — сказав Ай-р0к. — Побачимось пізніше, лузери.

Він показав мені середній палець, потім вийшов з чату і його аватар зник. Решта мисливців теж почали виходити з системи і зникати, поки не залишились тільки ми з Ейчем.

— Серйозно, Ейч, — сказав я. — Чому ти дозволяєш цьому ідіоту тут зависати?

— Тому що його весело перемагати у відеоіграх. І його невігластво дає мені надію.

— Яким чином?

— Бо якщо більшість мисливців такі ж темні, як Ай-р0к, — а вони такими і є, Зі, повір мені, — це означає, що ми з тобою дійсно маємо шанс на перемогу.

Я знизав плечима.

— Думаю, можна подивитися на це й так.

— Хочеш знову розважитись сьогодні після школи? Біля сьомої чи десь так? Маю вирішити кілька справ, але після цього займуся своїм списком обов'язкового до перегляду. Можливо, марафон «Закумарених»?

— О, чорт візьми, так. Розраховуй на мене.

Пролунав останній дзвінок і ми одночасно вийшли.

0004

Очі аватара розплющилися і я повернувся у клас всесвітньої історії. Місця навколо мене тепер займали інші учні, а наш учитель — містер Авеновіч — матеріалізувався в передній частині класної кімнати. Аватар містера А виглядав як огрядний, бородатий професор коледжу. У нього була заразлива усмішка, окуляри в дротяній оправі та твідовий піджак з латками на ліктях. Коли він говорив, то якимось чином завжди звучав так, ніби читає уривок із Діккенса. Він мені подобався. Він був хорошим учителем.

Звичайно, ми не знали, ким містер Авеновіч був насправді чи де жив. Ми не знали його справжнього імені, або навіть чи «він» насправді був чоловіком. Бо всі ми знали, що він міг бути невеликою ескімоскою з Анкориджа, Аляска, яка обрала таку зовнішність і голос, щоб учні краще сприймали її уроки. Але чомусь я підозрював, що аватар містера Авеновіча виглядав і звучав так само, як і людина, що ним керує.

Всі мої вчителі були дуже хороші. На відміну від своїх колег з реального світу, більшість шкільних вчителів ОАЗи, здавалося, по-справжньому насолоджувалися роботою, ймовірно, тому, що не повинні були витрачати половину часу в ролі нянь і наглядачів. Програмне забезпечення ОАЗи забезпечувало тишу та спокій серед учнів. Все, що вчителі повинні були робити, — це вчити.

Крім того, онлайн-вчителям було значно простіше втримувати увагу учнів, адже в ОАЗі класи були наче голодеки. Вчителі могли щодня брати учнів на віртуальні екскурсії, навіть не покидаючи територію школи.

Під час нашого уроку всесвітньої історії того ранку, містер Авеновіч завантажив автономну симуляцію, щоб клас міг спостерігати за відкриттям археологами в 1922 році гробниці Тутанхамона в Єгипті. (Попереднього дня ми відвідали те ж місце в 1334 році до н.е. і бачили імперію Тутанхамона в самому розквіті.)

На наступному уроці — біології — ми подорожували людським серцем і зсередини дивилися, як воно качає кров, точно як у старому фільмі «Фантастична подорож».

На уроці малювання прогулялися Лувром, а всі наші аватари носили дурні берети.

На уроці астрономії відвідали кожен із супутників Юпітера. Ми стояли на вулканічній поверхні Іо, поки вчителька пояснювала, як супутник сформувався. Вона говорила, а позаду маячив Юпітер, заповнивши півнеба, його Велика червона пляма

повільно рухалась прямо над її лівим плечем. Потім вона клацнула пальцями і ми вже стояли на Європі, обговорюючи можливість позаземного життя під її крижаною поверхнею.

Обідню перерву я провів на одному із зелених полів, що межували зі школою, споглядаючи у візорі імітовані декорації і жуючи протеїновий батончик. Це було краще, ніж дивитись на мій сховок. Старшокласникам було дозволено за бажання покидати світ під час обіду, але в мене не було стільки зайвих грошей.

Вхід в ОАЗу був безкоштовним, але не подорожі всередині. Переважно в мене було недостатньо кредитів, щоб телепортуватись за межі світу та повернутися на Людус. Щодня після останнього дзвоника учні, які мали справи в реальному світі, виходили з ОАЗи та зникали. Усі інші відправлялися за межі світу. Багато дітей мали власні міжпланетні кораблі. Шкільні паркувальні майданчики по всьому Людусі заповнювали НЛО, імперські винищувачі, старі космічні шатли НАСА, вайпери із «Зоряного крейсера „Галактика“» та інші конструкції космічних апаратів, перенесені з усіх відомих науково-фантастичних фільмів і телешоу. Кожного дня я стояв на галявині перед школою і заздрісно споглядав, як ці кораблі заповнювали небо, відлітаючи геть, щоб досліджувати нескінченні можливості симуляції. Діти, які не мали власних шатлів, чекали, щоб їх хтось підвіз, або ж прямували до найближчого транспортного терміналу, поспішаючи до якогось позаземного танцювального клубу, на ігрову арену або рок-концерт. Але не я. Я нікуди не збирався. Я застряг на Людусі, найнуднішій планеті в цілій ОАЗі.

Онтологічно-Антропоцентрична сенсорна система Занурення була великим місцем.

Після першого запуску ОАЗи користувачам були доступні лише кілька сотень планет, створені програмістами та дизайнерами «GSS». Їхній вигляд сильно відрізнявся, від довкілля в стилі меча та магії, до кіберпанківських міст на всю планету, до постапокаліптичних опромінених пустищ, заселених зомбі. Деякі планети розроблялися зі скрупульозною деталізацією. Інші були випадковим набором шаблонів. Кожну з планет заселяли різні NPC (неігрові персонажі) зі штучним інтелектом — контрольовані комп’ютером люди, тварини, монстри, інопланетяни та андроїди, з якими користувачі ОАЗи могли взаємодіяти.

«GSS» також придбала в конкурентів ліцензії на створені раніше віртуальні світи, так що контент, який вже був розроблений для таких ігор, як «Everquest» і «World of Warcraft», перенесли в ОАЗу, а копії Норрат і Азерота додали у все зростаючий каталог планет. Слідом пішли інші віртуальні світи, від «Метавсесвіту» до «Матриці». Всесвіт «Світлячка» примикав до

галактики «Зоряних війн», а в сусідньому секторі розташувалося детальне відтворення всесвіту «Зоряного шляху». Тепер користувачі могли телепортуватися туди-сюди між улюбленими фантастичними світами. Середзем'я. Вулкан. Перн. Арракіс. Маґратея. Дискосвіт, Серединний світ, Річковий світ, Світ-кільце. Світи за світами.

В інтересах районування та навігації, ОАЗу розділили на двадцять сім рівних кубоподібних «секторів», кожен з яких містив сотні різних планет. (Тривимірна карта всіх двадцяти семи секторів явно нагадувала головоломку вісімдесятих під назвою «кубик Рубіка». Як і більшість мисливців, я знав, що це було не випадково.) Кожен сектор вимірювався рівно в десять світлових годин вздовж, або близько 10,8 мільярдів кілометрів. Подорожуючи зі швидкістю світла (максимальною швидкістю, досяжною для будь-якого космічного апарата всередині ОАЗи), ви могли дістатись з одного кінця сектора до іншого рівно за десять годин. Такі далекі поїздки були недешеві. Космічні апарати, які можуть подорожувати зі швидкістю світла, були рідкісні та потребували пального. Плата за віртуальне пальне для віртуальних космічних кораблів була одним із способів «Gregarious Simulation Systems» отримували дохід, адже доступ до ОАЗи був безкоштовним. Але основним джерелом доходів «GSS» були телепортаційні збори. Телепортація була найшвидшим способом пересування, але й найдорожчим.

Подорожувати ОАЗою було не просто дорого, але й небезпечно. Кожен сектор був розділений на безліч зон, які розрізнялися за розміром і формою. Деякі зони були настільки великі, що охоплювали кілька планет, в той час як інші займали лише кілька кілометрів на поверхні одного світу. Кожна зона мала унікальне поєднання правил і параметрів. В одних зонах магія працювала, а в інших ні. Те саме стосувалось і технологій. Якщо ви залетите зорельотом, залежним від технологій, в зону, де технології не функціонують, двигуни зупиняться, щойно ви перетнете кордон. Тоді вам доведеться найняти якогось дурного сивобородого чаклуна з магічною баржею, аби той відбуксирував вас назад у технологічну зону.

Подвійні зони допускали використання як магії, так і технологій, а нульові ні те, ні інше не дозволяли. Були пацифістські зони, де не дозволялись PvP-бої, і були зони PvP, де кожен аватар був сам за себе.

Входячи в нову зону або сектор, потрібно бути обережним. Потрібно бути підготовленим.

Але, як я вже казав, у мене не було такої проблеми. Я застряг у школі.

Людус був спроектований, як місце для навчання, тож на планеті не створили жодного порталу до квесту чи ігрової зони десь на поверхні. Тут можна було знайти лише тисячі однакових шкільних містечок, розділених пологими зеленими полями, ідеально упорядкованими парками, річками, луками та шаблонними лісами. Тут не було жодного замку, підземелля чи орбітальної космічної фортеці, які міг захопити мій аватар. І не було жодного NPC-лиходія, монстра чи прибульця, щоб перемогти, тож я не міг здобути ніякого скарбу або магічного предмета.

Це паршиво з багатьох причин.

Виконання квестів, битви з NPC та пошук скарбів були обмеженими способами для аватара низького рівня, як у мене, заробити очки досвіду. Здобуття досвіду збільшувало рівень потужності, силу і здібності аватара.

Багато користувачів ОАЗи взагалі не турбувалися про рівень свого аватара й не переймалися ігровими аспектами симуляції. Вони користувались ОАЗою тільки для розваг, бізнесу, шопінгу чи зустрічей з друзями. Ці користувачі просто уникали будь-яких ігрових або PvP-зон, де їхніх беззахисних фантастичних аватарів першого рівня могли атакувати NPC або інші гравці. Залишаючись у безпечних зонах, як Людус, не потрібно було переживати, що вашого аватара можуть пограбувати, викрасти чи вбити.

Мені остогиділо стирчати в безпечній зоні.

Якщо я збирався знайти «яйце» Галлідея, я знав, що рано чи пізно доведеться вийти в небезпечні сектори ОАЗи. І якщо я буду недостатньо сильним чи озброєним, щоб захистити себе, то довго не проживу.

За останні п’ять років я зумів повільно, поступово підняти аватара до третього рівня. Це було нелегко. Я зробив це за допомогою спільних подорожей світом з іншими учнями (в основному Ейчем), які бувало прямували на планету, де мій слабкий аватар міг вижити. Мене висаджували біля ігрової зони для новачків і я проводив залишок ночі або вихідних, вбиваючи орків, кобольдів або яких-небудь інших дрібних монстрів, які були занадто слабкі, щоб убити мене. За кожного NPC, якого перемагав мій аватар, я отримував кілька мізерних очок досвіду і, як правило, жменю мідних або срібних монет, залишених убитими ворогами. Ці монети негайно перетворювались у кредити, які я використовував, щоб оплатити телепортацію назад на Людус, часто якраз перед тим, як дзвонив останній шкільний дзвінок. Іноді, але не часто, якийсь убитий мною NPC давав предмет. Саме так я отримав для аватара меч, щит і зброю.

Я припинив спільні подорожі з Ейчем в кінці попереднього

навчального року. Його аватар був тепер вище тридцятого рівня, і тому він майже завжди прямував на планету, де було небезпечно для мого аватара. Він би з радістю закинув мене на якусь нубську планету по дорозі, але якби я не заробив достатньо кредитів на повернення до Людуса, то застряг би на якійсь іншій планеті й пропустив школу. Це було неприйнятно. На даний час у мене було так багато пропусків без поважної причини, що я був на межі виключення. Якби це сталося, я мусив би повернути видані школою консоль ОАЗи й візор. Гірше того, мене б перевели назад у школу в реальному світі, щоб я зміг здобути освіту там. Я не міг так ризикувати.

Тож тепер я взагалі рідко залишав Людус. Я застряг тут і застряг на третьому рівні. Мати аватара такого рівня було неймовірно принизливо. Ніхто з мисливців не сприймав вас серйозно, якщо ви не були щонайменше десятого рівня. І хоча я був мисливцем з першого дня, мене досі вважали нубом. Це страшенно розчаровувало.

У розпачі я спробував знайти роботу на неповний день, просто щоб заробити трохи кишенькових грошей. Я подав заявку в десятки компаній з технічної підтримки та програмування (в основному це були роботи примітивного рівня, кодування торгових центрів та офісних будівель ОАЗи), але це було абсолютно безнадійним. Мільйони *дорослих* з вищою освітою не могли отримати одне з цих робочих місць. Великий занепад триває вже третє десятиліття, і безробіття все ще на рекордно високому рівні. Навіть у мережі швидкого харчування мого району були дворічні черги на роботу.

Тож я застряг у школі. Я почувався, ніби дитина, яка стоїть у найбільшому в світі залі ігрових автоматів без жодного четвертака в кишені, не в силах нічого зробити, окрім як ходити навколо і дивитись, як грають інші діти.

0005

Після обіду я попрямував на свій улюблений урок — прогресивні дослідження ОАЗи. Це була факультативна дисципліна для учнів старших класів, де вивчали історію ОАЗи та її творців. Легше не може бути.

За останні п'ять років, я присвятив увесь свій вільний час, щоб дізнатись все можливе про Джеймса Галлідея. До знемоги вивчав його життя, досягнення та інтереси. Після смерті Галлідея опублікували більше десяти різних його біографій, і я прочитав їх усі. Зняли кілька документальних фільмів, які я теж вивчив. Дослідив кожне слово, написане Галлідеєм, і зіграв у кожну відеогру, яку він створив. Я робив нотатки і записував кожну деталь, яка, на мою думку, могла бути пов'язаною з Полюванням. Я тримав усе в записнику (який почав називати своїм «щоденником Грааля» після перегляду третього фільму про Індіану Джонса).

Чим більше я дізнавався про життя Галлідея, тим сильніше його обожнював. Він був богом серед ґіків, сучасним божеством задротів на рівні Ґайґакса, Ґерріота і Ґейтса. Він пішов з дому після закінчення середньої школи, не маючи нічого крім розуму та уяви, і з їхньою допомогою здобув всесвітню популярність і заробив величезні статки. Створив абсолютно нову реальність, яка на даний час стала місцем втечі для більшості людства. І на довершення до всього, перетворив свій заповіт на найбільше змагання всіх часів.

Більшість часу на уроках прогресивних досліджень ОАЗи я дратував нашого вчителя, містера Сайдерса, вказуючи на помилки в підручнику, і піднімаючи руку, щоб вставити важливі деталі, які я (і тільки я) вважав цікавими. Після перших кількох уроків, містер Сайдерс перестав мене викликати, хіба що ніхто не знав відповіді на питання.

Сьогодні він читав уривки з «Людини, що створила „яйце“», біографії-бестселера Галлідея, яку я вже прочитав чотири рази. Під час лекції мені було важко не піддаватися спокусі перебити його і вказати на дійсно важливі деталі, пропущені в книзі. Натомість я просто відзначав упущення подумки, а коли містер Сайдерс почав розповідати про дитинство Галлідея, вкотре спробував скласти разом усе, що знав з його незвичного життя та дивних підказок, які він вирішив залишити.

* * *

Джеймс Донован Галлідей народився 12 червня 1972 року в місті Мідлтаун, Огайо. Він був єдиною дитиною в сім'ї. Його батько-алкоголік був оператором машин, а мати — офіціанткою з біполярним розладом особистості.

Судячи з усього, Джеймс був розумним хлопчиком, але соціально некомпетентним. Йому надзвичайно важко давалося спілкування з оточенням. Незважаючи на його очевидний інтелект, у школі справи йшли погано, тому що велика частина його уваги була зосереджена на комп'ютерах, коміксах, науково-фантастичних та фентезі романах, фільмах, і, понад усе, відеоіграх.

Одного разу в молодших класах Галлідей сидів сам в кафетерії та читав «Посібник гравця Dungeons & Dragons». Гра зачарувала його, але він ніколи не грав насправді, адже не мав друзів. Хлопчик з його класу на ім'я Оґден Морроу помітив, що саме він читав, і запросив на щотижневу гру «D & D», яка проводилась у нього вдома. Там, у підвалі Морроу, Галлідей познайомився з цілою групою «мега-ґіків», як і він сам. Ті відразу ж прийняли його як свого, і вперше в житті Джеймс Галлідей був у колі друзів.

Зрештою Оґден Морроу став діловим партнером Галлідея, колегою і найкращим другом. Пізніше їх уподібнюватимуть до Джобса і Возняка або Леннона і Маккартні, партнерству яких судилося змінити хід історії людства.

У п'ятнадцятирічному віці Галлідей створив свою першу відеогру — «Anorak's Quest». Він написав її мовою BASIC на TRS-8 °Color Computer, який отримав попереднього Різдва (хоча і просив батьків про трохи дорожчий Commodore 64). «Anorak's Quest» була пригодницькою грою, події якої відбуваються у Хтонії, фантастичному світі, який Галлідей створив для кампанії «Dungeons & Dragons» у середній школі. Псевдонімом «Анорак» Галлідея нагородила дівчина з Британії, яка вчилась у його школі за обміном. Йому настільки сподобалося ім'я Анорак, що він використав його для свого улюбленого персонажа «D & D» — могутнього чарівника, який пізніше з'явився у багатьох його відеоіграх.

Галлідей створив «Anorak's Quest» задля розваги для хлопців з групи «D & D». Всі вони затягнулись у гру і вбили масу часу, намагаючись розв'язати складні загадки і головоломки. Оґден Морроу переконав Галлідея, що «Anorak's Quest» була кращою, ніж більшість комп'ютерних ігор того часу на ринку, і підштовхнув продавати її. Він допоміг Галлідею створити для гри просту обкладинку, і вони вдвох разом скопіювали «Anorak's Quest» на десятки 5¼-дюймових дискет і поскладали їх разом з

інструкцією у пакети із застібкою. А тоді почали продавати гру зі стійки програмного забезпечення у місцевому комп'ютерному магазині. Пройшло не так багато часу, а вони вже не встигали робити копії, щоб задовольнити попит.

Морроу і Галлідей вирішили розпочати власну компанію відеоігор, «Gregarious Games», яка спочатку функціонувала в підвалі Морроу. Галлідей програмував нові версії «Anorak's Quest» для комп'ютерів Atari 800XL, Apple II і Commodore 64, а Морроу розміщував рекламу гри на останніх сторінках декількох комп'ютерних журналів. Через шість місяців «Anorak's Quest» стала національним бестселером.

Галлідей та Морроу ледве закінчили школу, тому що більшість часу працювали над «Anorak's Quest II». І замість того, щоб піти в коледж, зосередили всю енергію на новій компанії, яка вже стала завеликою для підвалу Морроу. У 1990 році «Gregarious Games» переїхала у свій перший справжній офіс, розташований в старому торговому центрі в місті Колумбус, Огайо.

Протягом наступного десятиліття невелика компанія захопила всю ігрову індустрію, випустивши серію бестселерів екшн- та пригодницьких ігор з використанням новаторського графічного рушія від першої особи, створеного Галлідеєм. «Gregarious Games» встановила новий стандарт імерсивних ігор, і кожна їхня гра, здавалося, перевершувала можливості тогочасного апаратного забезпечення.

Круглолиций Оґден Морроу був природно харизматичним і займався усіма фінансовими справами компанії та зв'язками з громадськістю. На кожній прес-конференції «Gregarious Games» Морроу заразливо усміхався з-під своєї непокірної бороди та окулярів у дротяній оправі, використовуючи свій природний дар до драматизму й перебільшення. Галлідей, здавалося, був цілковитою протилежністю Морроу в усіх відношеннях. Був високим, худим, болісно сором'язливим та вважав за краще залишитися в тіні.

Люди, які працювали в «Gregarious Games» в той період, кажуть, що Галлідей регулярно зачинявся в офісі та безперервно програмував, часто днями або й тижнями залишаючись без їжі, сну та контакту з людьми.

У тих небагатьох випадках, коли Галлідей погоджувався дати інтерв'ю, він поводився дивно навіть за мірками ігрових дизайнерів. Був гіперкінетичним, замкнутим і настільки соціально некомпетентним, що інтерв'юери часто залишались із враженням, ніби він психічно хворий. Галлідей, як правило, говорив так швидко, що слова були незрозумілі, а його пронизливий сміх насторожував, особливо тому, що він єдиний

знав *з чого* сміється. Коли Галлідею під час інтерв'ю (або розмови) ставало нудно, то він, як правило, вставав і мовчки йшов.

Галлідей був добре відомий своїми одержимостями. Серед них головною були класичні відеоігри, наукова фантастика, фентезі-романи та фільми усіх жанрів. Він також особливо захоплювався вісімдесятими, десятиліттям, протягом якого був підлітком. Галлідей, здавалося, очікував, що всі навколо теж поділятимуть його захоплення, і часто накидався на тих, хто не поділяв. Він також був відомий тим, що звільняв давніх співробітників, які не впізнали фразу з фільму, який він процитував, або не бачили його улюблені мультфільми, комікси чи відеоігри. (Оґден Морроу завжди наймав працівника назад, як правило, без відома Галлідея.)

Йшли роки, а соціальні навички Галлідея, здавалося, тільки погіршилися. (Після його смерті провели кілька вичерпних психологічних досліджень. Обсесивна прихильність до рутини і зацікавленість вузьким колом інтересів привели багатьох психологів до висновку, що Галлідей страждав від синдрому Аспергера або якоїсь іншої форми аутизму.)

Незважаючи на ексцентричність, ніхто ніколи не ставив під сумнів генія Галлідея. Створені ним ігри були захопливі та шалено популярні. До кінця XX століття Галлідея визнали найкращим дизайнером відеоігор свого покоління, і, на думку деяких, усіх часів.

Оґден Морроу й сам був блискучим програмістом, але його істинним талантом був хист до бізнесу. Окрім роботи над іграми компанії він спланував їхні ранні маркетингові кампанії та канали умовно-безплатного розповсюдження, які дали приголомшливі результати. Коли «Gregarious Games» нарешті вийшли на біржу, їхні акції одразу злетіли до стратосфери.

До тридцятого дня народження Галлідей та Морроу стали мультимільйонерами. Вони придбали маєтки на одній вулиці. Морроу купив «ламборґіні», взяв кілька довгих відпусток і подорожував по всьому світу. Галлідей купив і відновив один з оригінальних «делоріанів», використаних у фільмах «Назад у майбутнє», продовжував проводити майже весь свій час за клавіатурою, і використовував здобуте багатство, щоб зібрати те, що зрештою стане найбільшою в світі приватною колекцією класичних відеоігор, персонажів «Зоряних війн», старовинних коробок для обіду та коміксів.

На піку успіху «Gregarious Games», здавалося, впала в сплячку. Кілька років вона не випускала нових ігор. Морроу загадково заявляв, що компанія працює над амбітним проектом, який скерує їх в абсолютно новому напрямку. Почали ширитись

чутки, що «Gregarious Games» розробляє якесь нове ігрове обладнання, і що цей секретний проект стрімко вичерпує значні фінансові ресурси компанії. Були також ознаки того, що Галлідей і Морроу вклали велику частину своїх власних статків у нове починання компанії. Почали говорити, що «Gregarious Games» на межі банкрутства.

А тоді, в грудні 2012 року, «Gregarious Games» змінила назву на «Gregarious Simulation Systems», і під цим новим ім'ям запустили свій флагманський продукт, єдиний продукт, що «GSS» коли-небудь випустить: ОАЗу — Онтологічно-Антропоцентричну сенсорну систему Занурення.

ОАЗа зрештою змінить спосіб, у який люди по всьому світі жили, працювали та спілкувалися. Вона змінить розваги, соціальні мережі та навіть глобальну політику. Незважаючи на те, що вона спочатку просувалася як новий вид багатокористувацької онлайн-гри, ОАЗа швидко перетворилася у новий спосіб життя.

* * *

До появи ОАЗи масові багатокористувацькі онлайн-ігри (ММО) були одними з перших загальнодоступних синтетичних середовищ. Тисячі гравців могли одночасно співіснувати всередині модельованого світу, доступного через Інтернет. Загальний розмір цих середовищ був відносно невеликим, як правило, тільки один світ або з десяток малих планет. Гравці ММО могли бачити ці інтернет-середовища через невеликі двовимірні віконця монітора свого настільного комп'ютера, а взаємодіяти тільки за допомогою клавіатури, миші та інших пристроїв введення. «Gregarious Simulation Systems» перенесла концепцію ММО на абсолютно новий рівень. ОАЗа не обмежувала своїх користувачів тільки однією планетою чи навіть десятком. ОАЗа містила сотні (а зрештою тисячі) 3-D світів з високою роздільною здатністю, які були відкриті для досліджень. Кожен зі світів був чудово візуалізованим за допомогою кропіткої графічної деталізації, аж до жучків, травинок, вітру й погодних умов. Можна було обійти довкола кожну з цих планет і не побачити однакової місцевості двічі. Навіть у першій примітивній версії масштаби симуляції приголомшували.

Галлідей і Морроу називали ОАЗу «загальнодоступною реальністю», піддатливим онлайн всесвітом, до якого будь-хто може отримати доступ через Інтернет, використовуючи домашній комп'ютер або ігрову консоль. Увійшовши, ви відразу ж позбувались нудного життя. Могли створити абсолютно нову

особистість, контролюючи свій вигляд та голос. В ОАЗі повний міг стати струнким, потворний — красивим, а сором'язливий — розкутим. Або ж навпаки. Ви могли змінити ім'я, вік, стать, расу, зріст, вагу, голос, колір волосся і тілобудову. Або ж ви могли взагалі перестати бути людиною, а стати ельфом, огром, прибульцем або будь-якою іншою істотою з літератури, кіно чи міфології.

В ОАЗі ви могли стати ким завгодно, не розкриваючи справжню особу, тому що ваша анонімність була гарантована.

Користувачі могли також змінювати вміст віртуальних світів усередині ОАЗи або створювати абсолютно нові. Онлайн-присутність людини більше не обмежувалась веб-сайтом чи профілем у соціальній мережі. В ОАЗі ви могли створити свою власну планету, побудувати віртуальний маєток, обставити його так, як вам подобається, і запросити кілька тисяч друзів на вечірку. І ці друзі могли бути в різних часових поясах по всій земній кулі.

Ключем до успіху ОАЗи були два нових елементи інтерфейсу, створені «GSS», обидва з яких були необхідні для доступу до симуляції: візор і тактильні рукавички.

Бездротовий візор ОАЗи був універсального розміру, трохи більший за пару сонячних окулярів. Він використовував нешкідливі малопотужні лазери, щоб малювати приголомшливо реальне середовище ОАЗи прямо на сітківці власника, повністю занурюючи поле зору в онлайн-світ. Візор випереджав усі незграбні окуляри віртуальної реальності, доступні до цього часу, і являв собою зсув парадигми в технології віртуальної реальності, так само як і тактильні рукавички ОАЗи, які дозволили користувачам безпосередньо контролювати руки своїх аватарів і взаємодіяти з їхнім симульованим середовищем, так ніби вони насправді були всередині нього. Коли ви підбирали об'єкти, відкривали двері чи керували транспортними засобами, тактильні рукавички передавали відчуття таким чином, ніби ви насправді торкались цих неіснуючих об'єктів і поверхонь. За словами телереклами, рукавички дозволяли «дотягнутися до ОАЗи і відчути її». Разом візор і рукавички відрізняли досвід користування ОАЗою від усього раніше доступного. Як тільки люди відчули це, шляху назад не було.

Програмне забезпечення, на основі якого працювала симуляція, Галлідеєвий новий рушій реальності ОАЗи, також було величезним технологічним проривом. Йому вдалося подолати обмеження, які стримували попередні симульовані реальності. На додаток до обмеження загального розміру їхніх віртуальних середовищ, ранні ММО були змушені обмежувати чисельність

віртуального населення, переважно до кількох тисяч користувачів на одному сервері. Якщо одночасно заходило надто багато людей, симуляція сповільнювалась, система не справлялася і аватари завмирали на півкроці. Але ОАЗа використовувала масив відмовостійких серверів нового типу, які могли отримати додаткову обчислювальну потужність з будь-якого підключеного комп'ютера. Під час свого початкового запуску, ОАЗа могла обробляти до п'яти мільйонів користувачів одночасно, без помітної затримки і без ризиків збою системи.

Запуск ОАЗи супроводжувала потужна маркетингова кампанія. Телебачення, рекламні щити, інтернет-реклама показували пишну зелену оазу з пальмами і озерцем кришталево блакитної води, оточену з усіх боків безкрайою безплідною пустелею.

Нове творіння «GSS» мало величезний успіх з першого дня. ОАЗа була тим, про що люди мріяли впродовж десятиліть. Давно обіцяна «віртуальна реальність» нарешті з'явилась, і була навіть кращою, ніж можна було уявити. ОАЗа була онлайн-утопією, голодеском для дому. І її найбільша перевага? Вона була *безплатною.*

Більшість тогочасних онлайн-ігор отримували дохід за рахунок щомісячних внесків користувачів. «GSS» стягувала тільки одноразову плату за підключення у *двадцять п'ять центів*, за які ви отримували пожиттєвий профіль в ОАЗі. Вся реклама використовувала одне гасло: «ОАЗа — це найкраща відеогра, коли-небудь створена, і коштує лише четвертак».

У період різкого соціального і культурного перевороту, коли велика частина населення світу прагнула втекти від реальності, ОАЗа зробила це можливим, та ще й у такій формі, яка була дешевою, законною, безпечною, і (доведено медично) не викликала звикання. Тривала енергетична криза значною мірою посприяла популярності ОАЗи. Різке подорожчання нафти зробило авіаперельоти та автомобільні подорожі занадто дорогими для пересічного громадянина, а ОАЗа стала єдиним відпочинком, який більшість могла собі дозволити. Епоха дешевої, невичерпної енергії підійшла до кінця, бідність та заворушення почали ширитися, наче вірус. Щодня дедалі більше людей мали підстави шукати розради всередині віртуальної утопії Галлідея і Морроу.

Охочі відкрити всередині ОАЗи магазин мусили орендувати або придбати в «GSS» віртуальну нерухомість (яку Морроу охрестив «сюрреалістичною нерухомістю»). Передбачаючи це, компанія виділила Сектор-1 під бізнес-зону і почала продавати та здавати в оренду мільйони блоків сюрреалістичної нерухомості.

Торгові центри розміром з місто зводились в одну мить, вітрини заповнювали планети, наче цвіль, що пожирає апельсин на уповільненій кінозйомці. Розвиток міст ще ніколи не був таким легким.

На додаток до мільярдів доларів, отриманих із продажу землі, якої насправді не існує, «GSS» заробила цілі статки на продажі віртуальних об'єктів і транспортних засобів. ОАЗа стала настільки істотною частиною щоденного соціального життя людей, що користувачі були більш ніж готові викласти реальні гроші, щоб купити аксесуари для своїх аватарів: одяг, меблі, будинки, літаючі автомобілі, магічні мечі та кулемети. Ці предмети були просто нулями та одиницями, що зберігалиться на серверах ОАЗи, але вони були також символами статусу. Більшість речей коштували всього кілька кредитів, але оскільки їхнє виробництво не вартувало для «GSS» нічого, це був чистий прибуток. Навіть під час тривалого економічного спаду ОАЗа дозволила американцям продовжувати займатися своєю улюбленою справою: ходити по магазинах.

ОАЗа швидко стала найпопулярнішим способом використання Інтернету, так що терміни «ОАЗа» та «Інтернет» поступово стали синонімами. І неймовірно легка у використанні тривимірна ОС ОАЗи, яку «GSS» надавала безкоштовно, стала найпопулярнішою комп'ютерною операційною системою на світі.

Незабаром уже мільярди людей по всьому світу працювали і грали в ОАЗі щодня. Деякі з них зустрічалися, закохувалися і одружувалися, так ніколи й не ступивши на один континент. Лінії між реальною особистістю людини та її аватаром почали розмиватися.

Це був світанок нової ери, де левова частка людства проводила весь свій вільний час у відеогрі.

0006

День у школі пройшов досить швидко, поки не настав час останнього уроку — латини.

Більшість учнів обрали іноземні мови, які вони зможуть колись використати, наприклад мандаринську, гінді чи іспанську. Я вирішив вчити латинську, тому що її вчив Джеймс. Він також іноді використовував латинські слова і фрази в своїх ранніх пригодницьких іграх. На жаль, навіть із безмежними можливостями ОАЗи моїй вчительці латини, міс Ренк, досі не вдавалось зробити уроки цікавими. Сьогодні вона повторювала групу дієслів, які вже були мені відомі, тож я майже одразу втратив увагу.

Під час уроку симуляція обмежувала учням доступ до будь-яких даних або програм, які не були затверджені вчителем. Це мало утримати дітей від перегляду фільмів, ігор чи переписування одне з одним замість того, щоб бути уважними на уроці. На щастя, ще на початку навчання я виявив баг у програмному забезпеченні онлайн-бібліотеки школи, і завдяки ньому міг отримати доступ до будь-якої книги в електронній бібліотеці, в тому числі «Альманаху Анорака». Тому, коли мені ставало нудно (як зараз), я відкривав її у вікні на екрані й перечитував улюблені місця.

За останні п'ять років «Альманах» став моєю біблією. Як і більшість книг у наш час, вона була доступна тільки в електронному форматі. Але я хотів мати можливість читати «Альманах» вдень та вночі, навіть під час частих перебоїв у подачі електроенергії у стеках, тому я відремонтував старий лазерний принтер і використав його, щоб роздрукувати паперову версію. Я поклав її в стару папку-зшивач, що тримав у рюкзаку, і читав, поки не вивчив напам'ять кожне слово.

«Альманах» містив тисячі посилань на улюблені книги, телевізійні шоу, фільми, пісні, графічні романи та відеоігри Галлідея. Більшість з них були більш ніж сорокарічної давнини, і тому в ОАЗі можна було завантажити безплатні цифрові копії. Якщо мені потрібно було щось, що не було законно доступним безкоштовно, я майже завжди міг отримати його за допомогою Guntorrent, програми обміну файлами між мисливцями у всьому світі.

Коли йшлося про моє дослідження, я не шукав коротких шляхів. За останні п'ять років я опрацював увесь рекомендований мисливцям список читання. Дуґлас Адамс. Курт Воннеґут. Ніл Стівенсон. Річард К. Морган. Стівен Кінг. Орсон Скотт Кард. Террі

Пратчетт. Террі Брукс. Бестер, Бредбері, Голдеман, Гайнлайн, Толкін, Венс, Ґібсон, Ґейман, Скальці, Желязни. Я прочитав кожен роман кожного з улюблених авторів Галлідея.

І не зупинявся на досягнутому.

Я також переглянув кожен фільм, який він згадував у «Альманасі». Якщо це був один з улюблених Галлідея, як наприклад «Військові ігри», «Мисливці на привидів», «Справжній геній», «Вже краще померти» або «Помста ботанів», я переглядав його, доки не знав напам'ять кожну сцену.

Я вивчив все те, що Галлідей називає «святими трилогіями»: «Зоряні війни» (оригінальна та трилогія-приквел), «Володар перснів», «Матриця», «Шалений Макс», «Назад у майбутнє» та «Індіана Джонс» (Галлідей одного разу зізнався, що вважає за краще прикидатись, наче інших фільмів про Індіану Джонса — від «Королівства кришталевого черепа» і далі — просто не існує. Я не можу не погодитися.)

Я також переглянув повні фільмографії кожного з його улюблених режисерів. Кемерон, Гілліам, Джексон, Фінчер, Кубрик, Лукас, Спілберг, дель Торо, Тарантіно. І, звичайно ж, Кевін Сміт.

Протягом трьох місяців я вивчав усі підліткові фільми Джона Г'юза й запам'ятовував усі основні репліки.

Тільки покірних утискають. Сміливі виживають.

Можна сказати, що я вивчив основи.

Я вивчав «Монті Пайтон». І не тільки «Святий Грааль». Кожен їхній фільм, альбом, книгу, кожен епізод оригінального серіалу «Бі-Бі-Сі». (У тому числі два «втрачених» епізоди, які вони зробили для німецького телебачення.)

Я не збирався йти легким шляхом.

Я не збирався пропустити щось очевидне.

Десь на півдорозі я почав перегинати.

Можливо, навіть почав трохи божеволіти.

Я переглянув кожен епізод «Найбільшого американського героя», «Повітряного вовка», «Команди А», «Лицаря доріг», «Покидьків наук» і «Маппет Шоу».

А як щодо «Сімпсонів», запитаєте ви?

Я знав про Спрінгфілд більше, ніж про рідне місто.

«Зоряний шлях»? О, я добре підготувався. «Оригінальний серіал», «Наступне покоління», «Глибокий космос-9». Навіть «Вояджер» та «Ентерпрайз». Я переглянув їх усіх у хронологічному порядку. Фільми також. *Фазери наведено на ціль*.

Я влаштував собі прискорений курс суботніх ранкових мультфільмів вісімдесятих.

Вивчив ім'я кожного останнього проклятого ґобота і

трансформера.

«Загублений світ», «Тандар-варвар», «Хі-мен», «Шкільний рок», «Солдат Джо» — я знав їх усіх. Тому що знання — це пів зробленої справи.

Хто був моїм другом, коли справи були кепські? Г.Р. Пафнстаф.

Японія? Чи я охопив Японію?

Так. Звичайно, що так. Аніме та кіно з акторами. «Ґодзілла», «Гамера», «Зоряні Блейзери», «Космічні гіганти» та «Місія Дарвіна». *Швидше, гонщику, швидше.*

Я не якийсь там дилетант.

Я не гаяв часу.

Я запам'ятав кожнісінький стенд-ап виступ Білла Гікса.

Музика? Що ж, охопити всю музику було не так просто.

Це зайняло чимало часу.

Вісімдесяті були довгим десятиліттям (цілих десять років), і у Галлідея, здавалося, був не дуже вибагливий смак. Він слухав усе. І я робив те саме. Поп, рок, нью-вейв, панк, геві-метал. Від the Police до Journey до R.E.M. до the Clash. Я переслухав їх усіх.

Осилив усю дискографію They Might Be Giants за два тижні. Devo зайняли трохи більше часу.

Передивився на «ютубі» багато відео, де милі дівчата грали кавери вісімдесятих на укулеле. З технічної точки зору, це не було частиною мого дослідження, але в мене був серйозний «милі-зухвалі-дівчата-грають-на-гавайських-гітарах» фетиш, який не мав ні пояснення, ні виправдання.

Я запам'ятовував тексти. Дурні тексти пісень таких гуртів як Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard і Pink Floyd.

Я продовжував.

Не спав ночами.

Ви знали, що Midnight Oil були австралійським гуртом з хітом 1987 року під назвою «Beds Are Burning»?

Я був одержимий і не міг зупинитись. Успішність у школі погіршилась. Мені було все одно.

Я прочитав кожен випуск кожного коміксу, який коли-небудь збирав Галлідей.

Я не хотів дозволяти комусь ставити під сумнів мою відданість.

Особливо, коли справа доходила до відеоігор.

Відеоігри були моєю цариною знань.

Моєю спеціалізацією.

Категорією мрії в «Джеопарді!»[8].

Я завантажив кожну гру, яку було згадано або на яку посилались в «Альманасі», від «Akalabeth» до «Zaxxon».

Опанувавши одну гру, переходив до наступної.

Ви будете вражені, як багато досліджень можна провести, не маючи реального життя. Дванадцять годин на добу, сім днів на тиждень, це багато часу для навчання.

Я опрацьовував кожен ігровий жанр та платформу. Класичні аркадні монетні автомати, домашній комп'ютер, консоль та портативка. Пригодницькі ігри з символьною графікою, шутери від першої особи, рольові ігри від третьої. Древня 8-, 16- і 32-бітна класика минулого століття. Чим складнішою була гра, тим більше вона мені подобалася. І граючи в ці стародавні цифрові реліквії, ніч за ніччю, рік за роком, я виявив, що мав до них талант. Більшість екшенів я міг освоїти протягом декількох годин, і не існувало пригодницької чи рольової гри, яку я не міг пройти. Мені не потрібні були жодні інструкції з проходження чи чит-коди. Все просто виходило. А старі аркадні ігри вдавалися ще краще. Граючи у швидкі класичні ігри як «Defender», я почувався, наче яструб у польоті, або так, як на мою думку має почуватись акула на дні океану. Вперше я дізнався, як це — мати до чогось хист. Мати дар.

Але не дослідження старих фільмів, коміксів чи відеоігор привело мене до першої реальної підказки. Це сталось, коли я вивчав історію старих настільних рольових ігор.

* * *

На першій сторінці «Альманаху Анорака» був чотирирядковий вірш, який Галлідей декламував у «Запрошенні»:

Троє воріт таємних відчинять три сховані ключі,
Там мандрівник знайде випробування гідні,
І той, хто має вміння й спритність їх пройти,
Дійде до Кінця, щоб нагороду там знайти.

Спочатку здається, що це єдине пряме посилання на змагання у всьому «Альманасі». Але потім, серед усіх розкиданих записів у журналі та нарисів про поп-культуру, я виявив приховане повідомлення.

По всьому тексту «Альманаха» був розкиданий ряд позначених літер. Кожна з цих літер мала крихітну, майже невидиму «зарубину» на контурі. Вперше я помітив ці зарубини в рік після смерті Галлідея. Тоді я читав друковану копію «Альманаху» і спочатку подумав, що ці зарубини були нічим іншим, як дрібними дефектами друку, можливо через папір або

старий принтер, на якому друкувався «Альманах». Але, перевіривши електронну версію книги, що була доступна на сайті Галлідея, побачив ті ж самі зарубини на тих самих літерах. А якщо збільшити масштаб однієї з сторінок, то їх було видно як ясний день.

Галлідей зробив їх. Він позначив ці літери з якоїсь причини.

Як виявилось, таких літер із зарубинами, розкиданих по всій книзі, було дев'яносто шість. Записуючи їх у порядку появи, я виявив, що вони складались у слова. Я мало не помер від хвилювання, записавши їх у свій щоденник Грааля:

Мідний ключ шукачів дожидає
У гробниці повній жахіть.
Багато вчитись має
Той, хто здобути бажає
Одне із перших місць.

Інші мисливці, звичайно, також розгадали приховане повідомлення, але були достатньо розумними, щоб тримати це при собі. Принаймні на якийсь час. Приблизно через шість місяців, відколи я виявив повідомлення, один язикатий першокурсник з Массачусетського технологічного інституту теж його знайшов. Його звали Стівен Пендергаст і він вирішив отримати свої п'ятнадцять хвилин слави, поділившись «відкриттям» зі ЗМІ. Інтерв'ю з цим ідіотом показували в новинах протягом місяця, хоча він не мав найменшого уявлення про значення повідомлення. Після цього випадку про всіх, хто давав розголос підказці, почали казати «прикинутися Пендеграстом».

Коли повідомлення стало загальновідомим, мисливці назвали його «Лімерик». Вже протягом майже чотирьох років увесь світ про нього знає, але, схоже, ніхто так і не зрозумів його значення, а Мідний ключ досі не знайдено.

Я знав, що Галлідей часто використовував подібного роду загадки в багатьох своїх ранніх пригодницьких іграх, і кожна з тих загадок мала сенс у контексті гри. Тому я присвятив цілу частину щоденника Грааля розшифруванню Лімерика, рядок за рядком.

«Мідний ключ шукачів дожидає»

Рядок здавався досить однозначним. Жодного прихованого змісту я не зміг виявити.

«У гробниці повній жахіть».

Цей рядок був уже цікавішим. Якщо буквально, то, здавалось, ніби ключ захований десь у гробниці, повній страшних речей. Але, протягом своїх досліджень, я виявив додаток до старої гри

«Dungeons & Dragons» під назвою «Tomb of Horrors» — Гробниця жахіть, опублікований в 1978 році. Щойно побачивши заголовок, я був упевнений, що другий рядок Лімерика був посиланням на книжку. Галлідей і Морроу постійно грали у «Dungeons & Dragons» в середній школі, як і в інші настільні рольові ігри, наприклад «GURPS», «Champions», «Car Wars» та «Rolemaster».

«Tomb of Horrors» була тонким буклетом, які називали «модулями». Він містив детальні карти та покімнатний опис підземного лабіринту, який кишів зомбі-монстрами. Гравці «D&D» могли досліджувати лабіринт разом зі своїми персонажами за допомогою ведучого, який читав з модуля та вів їх крізь історію, описуючи все, що вони бачили та кого зустрічали на шляху.

Чим більше я дізнавався про те, як працювали ці ранні рольові ігри, тим більше розумів, що модуль «D&D» був примітивним відповідником квесту в ОАЗі. А персонажі «D&D» були аватарами. У певному сенсі, ці старі рольові ігри були першими симуляціями віртуальної реальності, створеними задовго до того, як комп'ютери стали для цього достатньо потужними. В ті дні, щоб утекти в інший світ, потрібно було створити його самому, використовуючи уяву, папір, олівці, гральні кубики і кілька книг з правилами. Це усвідомлення винесло мені мозок. Цілком змінило погляд на Полювання та «великоднє яйце» Галлідея. З того часу я думав про Полювання як про складний модуль «D&D». Ведучим підземелля, зрозуміло, був Галлідей, навіть якщо керував грою з могили.

Я знайшов цифрову копію шістдесятисемирічного модуля «Tomb of Horrors», заховану глибоко в стародавніх FTP-архівах. Вивчаючи її, в мене почала виникати теорія: Галлідей відтворив «Tomb of Horrors» десь в ОАЗі й сховав там Мідний ключ.

Наступні кілька місяців я вивчав модуль і запам'ятовував усі карти та описи кімнат, в очікуванні дня, коли нарешті зрозумію, де захований ключ. Але в тому й проблема: Лімерик не давав жодного натяку на те, *де* Галлідей заховав той клятий ключ. Єдиною підказкою, здається, були рядки: «багато вчитися має той, хто здобути бажає одне із перших місць».

Я подумки прокручував ці рядки знову і знову, аж поки не захотілося вити від розпачу. *Багато вчитись*. Так, добре. Багато вчити про *що*?

В ОАЗі існувало буквально тисячі світів, і Галлідей міг сховати свою Гробницю жахіть у будь-якому з них. Пошуки на кожній планеті, одній за одною, тривали б вічно. Навіть якби я мав на це гроші.

Планета під назвою Ґайґекс у Секторі-2 здавалась логічним початком для пошуків. Галлідей сам запрограмував цю планету і

назвав на честь Ґері Ґайґекса, одного з творців «Dungeons & Dragons» та автора оригінального модуля «Tomb of Horrors». Згідно з Мисливепедією (вікіпедією для мисливців), планету Ґайґекс покривали відтворення модулів «D&D», але «Tomb of Horrors» серед них не було. Не виявилось його і на інших планетах ОАЗи, присв'ячених «D&D». Мисливці перевернули всі ці планети з ніг до голови і обшукали кожен квадратний дюйм поверхні. Якщо відтворення «Tomb of Horrors» було заховано на одній з них, то його б уже давно знайшли.

Значить, гробниця захована деінде. І я не мав ані найменшого уявлення де. Але я сказав собі, якщо просто не здаватимусь і продовжу дослідження, то зрештою отримаю необхідні знання, щоб розгадати місце розташування гробниці. Насправді, це напевно і мав на увазі Галлідей під словами «багато вчитись має той, хто здобути бажає одне із перших місць».

Якщо хтось з інших мисливців поділяв мою інтерпретацію Лімерика, досі вони були досить розумними, щоб тримати це при собі. Я ніколи не бачив на форумах мисливців жодних дописів про «Tomb of Horrors». Я, звичайно, розумів, що це могло бути через те, що моя теорія про старий модуль «D&D» була відстійною і не мала підґрунтя.

Тому я продовжував переглядати, читати, слухати, вивчати, готуючись до дня, коли нарешті натраплю на підказку, яка приведе мене до Мідного ключа.

І тоді це нарешті сталось. Якраз коли я замріявся на уроці латини.

0007

Міс Ренк стояла посеред класу, повільно відмінюючи латинські дієслова. Спочатку вона казала їх англійською, тоді латинською, кожне слово автоматично з'являлось на дошці позаду неї. Кожного разу, коли в нас було нудне відмінювання дієслів, у моїй голові грала стара пісня зі «Шкільного року!»: «Бігти, йти, отримати, віддати. Дієслово! Ти — ось що відбувається!»

Я тихо наспівував мелодію, коли міс Ренк почала відмінювати латинське дієслово «вчитися».

— Вчитися. Discere, — проказала вона. — Ну, це дієслово має легко запам'ятатись, тому що воно схоже до англійського слова «discern», що теж означає «вчитися».

Досить було почути, як вона повторює слово «вчитися», аби я почав думати про Лімерик. *Багато вчитись має той, хто здобути бажає одне із перших місць.*

Міс Ренк продовжувала, використовуючи дієслово у реченні.

— Ми ходимо до школи вчитися. *Petimus scholam ut litteras discamus.*

І саме тоді мене осяяло. Наче блискавкою прямо в череп. Я поглянув на своїх однокласників. Яка група людей має «багато вчитися»?

Учні. Учні середньої школи.

Я був на планеті, заповненій учнями, кожен з яких мав «багато вчитися».

А що, як у Лімерику йшлось про те, що гробницю заховано прямо тут, на Людусі? На тій самій планеті, де я ловлю ґав уже останні п'ять років?

Тоді я згадав, що *ludus* це також латинське слово, що означає «школа». Я відкрив словник, щоб перевірити визначення, і виявив, що слово має більше ніж одне значення. Ludus означає «школа», але також може означати «спорт» або «гра».

Гра.

Я впав з розкладного стільця і з глухим стукотом приземлився на підлогу сховку. Консоль ОАЗи відстежила цей рух і спробувала кинути мого аватара на підлогу в класі латинської, але програмне забезпечення класу обмежувало рухи, тому на дисплеї з'явилось попередження: «БУДЬ ЛАСКА, ЗАЛИШАЙТЕСЯ НА МІСЦІ ПІД ЧАС УРОКУ!»

Я сказав собі не надто радіти. Я міг наробити поспішних висновків. Існували сотні приватних шкіл та університетів на інших планетах всередині ОАЗи. Лімерик міг посилатись на одну з них. Але я так не думав. Людус мав більше сенсу. Галлідей

пожертвував мільярди, щоб фінансувати створення шкілької системи ОАЗи, щоб продемонструвати величезний потенціал ОАЗи як освітнього інструменту. І перед смертю Галлідей створив фонд, щоб упевнитись, що система шкіл ОАЗи завжди матиме гроші, необхідні для функціонування. Навчальний фонд Галлідея також забезпечував бідних дітей по всьому світу безкоштовним обладнанням та доступом до Інтернету, щоб вони мали змогу відвідувати школу в ОАЗі.

Саме програмісти «GSS» спроектували та побудували Людус та всі школи на планеті. Тож було цілком можливо, що саме Галлідей дав планеті назву. І він також мав би доступ до вихідного коду планети, якби хотів тут щось сховати.

Усвідомлення продовжували вибухати в моєму мозку одне за одним наче атомні бомби.

Згідно з оригінальним модулем «D&D», вхід до гробниці був захований поблизу «низького плосковерхого пагорба, приблизно двісті ярдів завширшки та триста ярдів завдовжки». Вершину пагорба покривали великі чорні камені, розташовані так, що коли дивитись з великої висоти, вони нагадували впадини очей, отвір носа та зуби людського черепа.

Але якщо такий пагорб був захований на Людусі, хіба хтось на нього вже би не натрапив?

Можливо й ні. На Людусі були сотні великих лісів, розкиданих по всій поверхні, на широких ділянках порожньої землі, що пролягала між тисячами шкільних кампусів. Деякі з цих лісів були колосальними, охоплювали десятки квадратних миль. Більшість учнів ніколи туди не ступала, тому що там не було нічого цікавого. Як і поля, річки та озера, ліси на Людусі були просто згенерованими комп'ютером ландшафтами, розміщеними там, щоб заповнити порожній простір.

Звичайно, за час тривалого перебування мого аватара на Людусі, я від нудьги дослідив кілька лісів у межах пішої прогулянки від школи. Але вони містили лише тисячі випадково згенерованих дерев та зрідка пташок, кроликів чи білочок. (За вбивство цих крихітних істот не давали досвіду. Я перевіряв.)

Тому цілком можливо, що в одній з великих, незвіданих лісосмуг на Людусі заховався невеликий вкритий камінням пагорб, що нагадував людський череп.

Я спробував вивести мапу Людуса на екран, але не зміг. Система не дозволила, бо все ще тривав урок. Лазівка, яку я використовував для доступу до онлайн-бібліотеки школи, не працювала з програмою мап ОАЗи.

— От лайно! — вирвалося у відчаї.

Програма керування класом відфільтрувала фразу, тож ні міс

Ренк, ні мої однокласники цього не почули. Але на екрані з'явилось ще одне попередження: «НЕЦЕНЗУРНА ЛЕКСИКА — ПОРУШЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ!»

Я подивився час на екрані. До кінця навчального дня залишилось рівно сімнадцять хвилин і двадцять секунд. Я сидів, зціпивши зуби і відраховуючи кожну секунду, поки мій мозок далі шалено працював.

Людус був непримітною планетою у Секторі-1. Тут не мало бути нічого крім шкіл, тож це було останнє місце, де мисливець став би шукати Мідний ключ. Це було точно останнє місце, де *я* став би шукати, і це тільки доводило, що тут було ідеальне місце сховку. Але чому Галлідей вирішив заховати Мідний ключ тут? Хіба що…

Він хотів, щоб його знайшов учень.

Я все ще не оговтався від наслідків цієї думки, коли нарешті продзвенів дзвінок. Решта учнів навколо мене почали виходити з кімнати або зникати з місць. Аватар міс Ренк також зник, і вже за секунду я залишився в класі сам.

Я відкрив на екрані мапу Людуса. Вона зависла переді мною у вигляді тривимірного глобуса, і я покрутив його рукою. За стандартами ОАЗи Людус був відносно невеликою планетою, близько третини розміру Місяця, з довжиною екватора рівно в одну тисячу кілометрів. Поверхню покривав один суцільний континент. Тут не було океанів, всього лиш кілька десятків великих озер, розкиданих то тут, то там. Оскільки планети ОАЗи не були справжніми, вони не повинні були підкорятись законам природи. На Людусі постійно був день, незалежно від вашого місця розташування, а небо завжди було ідеально безхмарним. Нерухоме сонце над головою було нічим іншим, як віртуальним джерелом світла, запрограмованим в уявному небі.

Шкільні кампуси виглядали на мапі як тисячі ідентичних пронумерованих прямокутників, що поцяткували поверхню планети. Вони були розділені горбистими зеленими полями, річками, гірськими хребтами та лісами. Ліси були всіх форм та розмірів, і багато з них межували зі школами. Поруч з мапою, я відкрив модуль «Tomb of Horrors». На перших сторінках була примітивна ілюстрація пагорба, що приховував гробницю. Я зробив скріншот цієї ілюстрації та помістив його в кутку екрана.

Я відчайдушно переглядав улюблені сайти з піратськими програмами, поки не знайшов висококласний плагін розпізнавання зображень для мап ОАЗи. Завантаживши програму через Guntorrent, знадобилося ще кілька хвилин, щоб розібратися, як змусити її просканувати всю поверхню Людуса і шукати пагорб з великими чорними каменями, розташованими у формі черепа.

Такий, щоб відповідав розміру, формі та вигляду на ілюстрації з модуля «Tomb of Horrors».

Приблизно через десять хвилин пошуку програма видала можливий збіг.

Затамувавши подих, я помістив зближене зображення мапи Людуса поруч з ілюстрацією з модуля «D&D». Форма пагорба та зображення черепа з каменів ідеально співпадали з ілюстрацією.

Я трохи зменшив зображення карти, потім відхилився достатньо далеко, щоб упевнитись, що північний край пагорба закінчувався кручею з піску і дрібного гравію. Точнісінько як в оригінальному модулі «Dungeons & Dragons».

У мене вирвався переможний крик, відлуння якого прокотилося порожнім класом і відбилося від стін мого сховку. Я це зробив. Я справді знайшов Гробницю жахіть!

Коли я нарешті зміг заспокоїтись, зробив кілька швидких підрахунків. Пагорб був у центрі великого лісу в формі амеби, розташованого на протилежному боці Людуса, за чотириста кілометрів від моєї школи. Якби мій аватар біг безперервно з максимальною швидкістю у п’ять кілометрів на годину, знадобилося б три дні, аби туди дістатись. Якби я міг телепортуватись, то був би там за декілька хвилин. За таку коротку відстань плата не була б дуже високою, можливо кілька сотень кредитів. На жаль, це все ще було більше, ніж я зараз мав на рахунку ОАЗи, а саме великий жирний нуль.

Я обдумував варіанти. Ейч міг би позичити гроші на дорогу, але я не хотів просити про допомогу. Якщо я не міг дістатись до гробниці самостійно, то не заслуговував дістатись туди взагалі. Крім того, довелось би брехати Ейчу про те, для чого ці гроші. А оскільки я ніколи раніше не просив у нього позику, будь-яке пояснення здавалось би підозрілим.

Згадавши Ейча, я не міг не посміхнутись. Він просто збожеволіє, коли про це дізнається. Гробниця була захована менш ніж за *сімдесят кілометрів від його школи!* Практично задній двір.

Ця думка викликала ідею, що змусила мене зірватись на ноги. Я вибіг з класу і побіг вниз коридором.

Я не тільки знайшов спосіб телепортуватись на іншу сторону Людуса, але й знав, як зробити так, щоб за це заплатила школа.

Кожна школа ОАЗи мала купу різних спортивних команд, включаючи реслінг, футбол, американський футбол, бейсбол, волейбол та кілька інших видів спорту, які неможливо зіграти в реальному світі, наприклад, квідич чи захоплення прапора в невагомості. Учні виступали за команди, як і в реальному світі. Для гри використовували удосконалений тактильний костюм, призначений для спорту, в якому вони насправді мали бігати,

стрибати, копати, блокувати й таке інше. Команди проводили нічні тренування, влаштовували вечірки з уболівальниками та відвідували змагання в інших школах на Людусі. Наша школа видавала безкоштовні ваучери на телепортацію усім учням, які хотіли відвідати виїзну гру та підтримати команду школи № 1873 на трибунах. Я скористався цим тільки раз, коли наша команда захоплення прапора грала проти команди школи Ейча у чемпіонаті шкіл.

Зайшовши до кабінету адміністрації школи, я проглянув графік подій та одразу знайшов те, що шукав. Того вечора наша футбольна команда мала виїзну гру проти школи № 0571, яка була приблизно за годину бігу від лісу з гробницею.

Я простягнув руку та обрав гру, і в моєму інвентарі миттєво з'явився ваучер на телепортацію, дійсний на одну подорож до школи № 0571 і назад.

Я ненадовго зупинився біля своєї шафки, щоб залишити підручники та взяти ліхтарик, меч, щит та обладунки. Тоді вибіг із головного входу та перетнув широкий зелений газон перед школою.

Опинившись біля червоної лінії, що позначала межу шкільної території, я озирнувся навколо, переконався, що ніхто за мною не стежить, а тоді її перетнув. Щойно я це зробив, ім'я над головою змінилося з «ВЕЙДЗ» на «ПАРЗІВАЛЬ». Тепер, поза територією школи, я знову міг використовувати ім'я аватара. Я міг взагалі його вимкнути, що я й зробив, адже хотів подорожувати інкогніто.

Найближчий транспортний термінал був за декілька хвилин ходи від школи, в кінці стежки з бруківки. Це був великий куполоподібний павільйон, який підтримували дюжина колон зі слонової кістки. Кожна колона мала телепортаційний знак ОАЗи, велику літеру «Т» у центрі синього шестикутника. Шкільний день нещодавно закінчився, тож у термінал сунув безперервний потік аватарів. Всередині були довгі ряди синіх телепортаційних кабін. Їхня форма та колір завжди нагадували мені ТАРДІС Доктора Хто. Я увійшов у першу порожню кабінку, яку побачив, двері автоматично зачинились. Мені не потрібно було вказувати місце призначення на сенсорному екрані, адже воно вже було вказано на ваучері. Я просто вставив ваучер у слот, і на екрані переді мною з'явилась карта Людуса, показуючи лінію від мого поточного місцезнаходження до місця призначення, зеленої крапки поблизу школи № 0571. Кабінка миттєво розрахувала відстань, яку я подолаю (462 кілометри) та суму, яку моя школа повинна оплатити за подорож (103 кредити). Ваучер підтвердили, плата була стягнена і аватар зник.

Я миттю з'явився у такій самій кабіні, всередині такого самого терміналу на протилежному боці планети. Коли вибіг на вулицю, то побачив школу № 0571 на південь від себе. Вона виглядала точно як моя школа, за винятком навколишнього пейзажу. Я помітив декількох учнів зі своєї школи, що йшли до футбольного стадіону неподалік дивитися гру та вболівати за нашу команду. Я точно не знав, навіщо їм це було потрібно. Вони так само могли подивитися гру онлайн. А всі порожні місця на трибунах будуть заповнені випадково згенерованими вболівальниками, які поглинатимуть віртуальні хот-доги та содову. Іноді навіть робитимуть «хвилю».

Я вже біг у протилежному напрямку, через зелене поле, що простягалось позаду школи. На горизонті вимальовався невеликий гірський хребет, біля його підніжжя виднівся ліс у формі амеби.

Я увімкнув функцію автоматичного бігу, тоді відкрив інвентар і вибрав зі списку три предмети. На тілі з'явилася броня, за спиною повис щит, а на боці висів меч у піхвах.

Я був майже на краю лісу, коли задзвонив телефон. Визначник показував, що це Ейч. Мабуть, хотів дізнатись, чому я досі не в Підвалі. Але якщо я відповім на дзвінок, він побачить онлайн-трансляцію мого аватара, що зі всіх сил біжить через поле, а позаду віддаляється школа № 0571. Я міг приховати місце свого перебування, відповівши лише на аудіодзвінок, але це було б підозрілим. Тож я дочекався відео-відповідача. У віконечку на екрані з'явилося обличчя Ейча. Він телефонував з якоїсь PvP-арени. На багаторівневому ігровому полі позаду нього десятки аватарів зійшлися у завзятій боротьбі.

— Йоу, Зі! Що робиш? Дрочиш на Леді-яструба? — він блиснув чеширською усмішкою. — Дай знати. Я все ще планую зробити трохи попкорну і влаштувати марафон «Закумарених». Ти зі мною?

Він завершив виклик і його образ зник.

Я надіслав текстову відповідь, що маю гору домашніх завдань і сьогодні не зможу. Тоді відкрив модуль «Tomb of Horrors» та почав ще раз його перечитувати, сторінка за сторінкою. Читав повільно та ретельно, тому що був певен — там містився детальний опис всього, що я незабаром побачу.

«На краю світу, під загубленим та самотнім пагорбом, — йшлось у вступі до модуля, — лежить зловісна ГРОБНИЦЯ ЖАХІТЬ. Цей склеп-лабіринт заповнений страхітливими пастками, дивними та лютими монстрами, коштовними та магічними скарбами, і десь в його межах покоїться злий демілїч».

Остання частина мене трохи турбувала. Ліч — це зомбі, як правило, неймовірно могутній чарівник або король, який

використав темну магію, щоб зв'язати свій розум з оживленим трупом, таким чином досягаючи збоченої форми безсмертя. Я зустрічав лічів у багатьох відеоіграх та фантастичних романах. Їх варто будь-що уникати.

Я вивчив карту гробниці та опис її численних кімнат. Вхід до гробниці був схований оддалік зруйнованої скелі. Тунель вів до лабіринту з тридцяти трьох кімнат, кожну з яких заповнювали різні зловісні монстри, смертельні пастки і (здебільшого прокляті) скарби. Якщо вам якимось чином вдасться вижити після всіх пасток і знайти шлях через лабіринт, ви зрештою дістанетеся склепу деміліча Асерерака. Кімната завалена скарбами, але варто їх торкнутися, з'явиться безсмертний король Асерерак і надає вам безсмертних пенделів. Якщо якимось чином вам вдасться перемогти ліча, ви зможете забрати його скарби і покинути підземелля. Місію виконано, квест завершено.

Якщо Галлідей відтворив гробницю відповідно до опису в модулі, то в мене великі проблеми. Мій аватар був слабаком третього рівня, без магічної зброї та з жалюгідними двадцятьма сімома очками здоров'я. Майже всі пастки та монстри, описані в модулі, могли легко мене вбити. А якщо мені якось вдасться пройти повз них і досягти склепу, могутній ліч може вбити мого аватара за секунди лише поглядом.

Але кілька речей були і на мою користь. По-перше, мені не було що втрачати. Якщо мого аватара вб'ють, я втрачу меч, щит, шкіряну броню та три рівні, які мені вдалось заробити за останні кілька років. Доведеться створити нового аватара першого рівня, який з'явиться в місці останнього входу в систему, перед шафкою в школі. Але тоді я зможу просто повернутись до гробниці й спробувати ще раз. А тоді ще раз і ще раз, кожної ночі, збираючи очки досвіду та підвищуючи рівень, доки не розгадаю, де захований Мідний ключ. (Не існувало такого поняття як запасний аватар. Користувачам ОАЗи дозволялося мати лише одного аватара на раз. Хакери могли використати модифіковані візори, щоб змінити сітківку ока, і створити для себе другий профіль. Але якщо ви попадетеся, вам заборонять вхід в ОАЗу до кінця життя і дискваліфікують зі змагання Галлідея. Жоден мисливець не зважиться на такий ризик.)

Моєю іншою перевагою (сподіваюсь) було те, що я точно знав, чого очікувати в гробниці, тому що модуль детально описував увесь лабіринт. У ньому також ішлося про розташування всіх пасток, як їх знешкодити чи уникнути. Я також знав, у яких кімнатах є монстри, і де заховано всю зброю та скарби. Якщо, звичайно, Галлідей не змінив усе по-своєму. Тоді мені труба. Але в той момент я був занадто збуджений, щоб хвилюватись.

Зрештою, я щойно зробив найбільше, найважливіше відкриття свого життя. Я був всього за декілька хвилин від схованки Мідного ключа!

Нарешті я досяг краю лісу та забіг усередину. Він був заповнений тисячами прекрасно візуалізованих кленів, дубів, ялин та сосен. Дерева виглядали, ніби згенеровані та розміщені за стандартними шаблонами ландшафтів ОАЗи, але деталізація була приголомшливою. Я зупинився, щоб ближче розглянути одне з дерев, і побачив мурах, які повзли по закручених виступах на його корі. Я сприйняв це як знак, що рухаюсь правильним шляхом.

Через ліс не було жодної стежки, тож я тримав мапу в кутку екрана і прямував до пагорба з черепом, що позначав вхід до гробниці. Він був саме там, де показувала карта — посередині великої галявини в центрі лісу. Коли я ступив на галявину, серце почало вириватися з грудей.

Я виліз на низький пагорб, і наче ступив в ілюстрацію з модуля «D&D». Галлідей відтворив все достеменно. Дванадцять масивних чорних каменів були розташовані на вершині пагорба так, що нагадували риси людського черепа.

Я попрямував до північного краю вершини пагорба і спустився на зруйновану скелю, яку там знайшов. Звіряючись з мапою модуля, мені вдалося знайти точне місце в скелі, де повинен бути захований вхід до гробниці. Тоді, використовуючи щит як лопату, почав копати. Через кілька хвилин я розрив вхід до тунелю, що вів у темний підземний коридор. Підлога коридору була мозаїкою різнокольорових каменів, зі звивистою стежкою червоних плиток на ній. Знову ж таки, точно, як у модулі «D&D».

Я перетягнув мапу підземель у правий верхній кутик екрана і зробив її трохи прозорою. Тоді прив’язав щит до спини і витягнув ліхтарик. Ще раз озирнувся, щоб переконатись, що за мною ніхто не стежить; тоді, стискаючи меч у іншій руці, увійшов до Гробниці жахіть.

0008

Стіни коридору, що вів до гробниці, були покриті десятками дивних картин, які зображували поневолених людей, орків, ельфів та інших створінь. Кожна фреска розташовувалася точно в тому місці, що й в описі оригінального модуля «D&D». Я знав, що в кам'яних плитах на підлозі було заховано кілька пружинних пасток. Якщо на якусь наступити, вона різко відкриється і скине мене в яму, повну отруйних залізних шипів. Але розташування кожної прихованої пастки було чітко позначено на мапі, і я зміг їх усіх уникнути.

Досі все до найменшої деталі відповідало оригінальному модулю. Якщо так було і з рештою гробниці, можливо, я проживу достатньо довго, щоб знайти Мідний ключ. У цьому підземеллі було всього лиш кілька монстрів — гаргуйль, скелет, зомбі, аспіди, мумія та злий деміліч Асерерак власною персоною. Оскільки мапа показувала, де ховався кожен з них, боротьби з ними можна буде уникнути. Якщо, звичайно, один з них не охороняв Мідний ключ. І я вже мав здогадку, хто міг отримати цю честь.

Я намагався просуватися обережно, ніби гадки не мав, чого очікувати.

Щоб уникнути Сферу знищення в кінці коридору, я знайшов потайні двері поруч з останньою замаскованою ямою. Вони відчинились у малий похилий прохід. Ліхтарик освітив темряву попереду, відсвічуючи від темних вологих кам'яних стін. Атмосфера змусила мене почуватись так, наче я був у малобюджетному фільмі жанру меч і магія, типу «Винищувач Гок» чи «Повелитель звірів».

Я почав просуватися підземеллям, кімната за кімнатою. Навіть знаючи, де всі пастки, потрібно було діяти обережно, аби їх уникнути. У темній відразливій кімнаті, відомій як Каплиця зла, я знайшов тисячі золотих і срібних монет, захованих у лавах, там, де вони й мали бути. Грошей було більше, ніж мій аватар міг взяти, навіть у знайдену мною магічну торбу. Я зібрав стільки золотих монет, скільки зміг, і вони з'явились в інвентарі. Валюта автоматично конвертувалася, і лічильник кредитів підскочив до більш ніж двадцяти тисяч, найбільшої суми, яку я коли-небудь мав. І на додаток до кредитів, за здобуття монет аватар отримав таку ж кількість очок досвіду.

Занурюючись все глибше у гробницю, я здобув по дорозі кілька магічних предметів. Вогняний меч +1. Камінь бачення. Перстень захисту +1. Я навіть знайшов комплект Повної броні

+3. Це були перші магічні предмети, якими володів мій аватар, і через них я почувався непереможним.

Коли я одягнув магічну броню, вона зменшилась та ідеально припасувалася до розмірів аватара. Блискучий хром нагадав мені бомбезні обладунки, які носили лицарі в фільмі «Екскалібур». Я навіть на кілька секунд переключився в режим споглядання від третьої особи, просто щоб зацінити, як круто виглядає мій аватар.

Чим далі я йшов, тим упевненішим ставав. План та наповнення могили й далі відповідали опису модуля до найменшої деталі. Так було, доки я не дійшов до Колонного тронного залу.

Це була велика квадратна кімната з високою стелею, заповнена десятками масивних кам'яних колон. У дальньому кінці кімнати стояло величезне підвищення, на вершині якого спочивав обсидіановий трон, інкрустований черепами зі срібла та слонової кістки.

Все це точно відповідало опису в модулі, за винятком однієї деталі. Трон мав бути порожнім, але не був. На ньому сидів демиліч Асерерак, мовчки дивлячись на мене зверху. На висохлій голові відсвічувала запилена золота корона. Він виглядав точнісінько як на обкладинці оригінального модуля «Tomb of Horrors». Але згідно з текстом, Асерерак не повинен тут бути. Він мав бути в похоронній камері значно глибше в підземеллі.

Я обдумував утечу, але вирішив залишитись. Якщо Галлідей помістив ліча сюди, то, можливо, Мідний ключ теж тут. Потрібно було це з'ясувати.

Я перейшов кімнату до підніжжя трону. Звідти ліча було видно чіткіше. Його зуби були двома рядами загострених діамантів, що виднілись у безгубій посмішці, а в кожній очниці виблискував великий червоний рубін.

Вперше після входу в гробницю, я не був упевнений, що робити далі.

Мої шанси вижити в поєдинку один-на-один з демілічем були нульовими. Жалюгідний Вогняний меч +1 не міг нічого йому заподіяти, а два магічні ока-рубіни могли висмоктати життєву силу аватара і миттєво мене вбити. Навіть групі з шести-семи аватарів високого рівня нелегко було б його перемогти.

Я мовчки забажав (не востаннє), щоб ОАЗа була ніби стара пригодницька гра, де я міг би зберегтись. Але вона не була і я не міг. Якщо аватар тут помре, це означатиме початок з нуля. Але зараз вже не було сенсу в нерішучості. Якщо ліч мене вб'є, повернуся завтра і спробую знову. Уся гробниця мала б перезавантажитись, коли серверний годинник ОАЗи проб'є північ. Якщо так, то всі приховані пастки, які я знешкодив, знову

повернуться, а всі скарби та магічні предмети знову з'являться на місцях.

Я натиснув на значок «Запис» у кутку дисплея, щоб усе, що далі відбудеться, збереглось у відеофайл, аби я зміг переглянути і вивчити його пізніше. Але щойно я клацнув на значок, то отримав повідомлення: «ЗАПИС ЗАБОРОНЕНО». Схоже, Галлідей відключив можливість запису всередині гробниці.

Я глибоко вдихнув, підняв меч та ступив правою ногою на нижню сходинку підніжжя. Почувся тріскіт кісток, Асерерак повільно підвів голову. Очі-рубіни засяяли яскраво-червоним світлом. Я позадкував, очікуючи, що він зістрибне і почне атакувати. Але він не піднявся з трону. Замість цього, він опустив голову і пронизав мене холодним поглядом.

— Вітаю, Парзіваль, — мовив він скрипучим голосом. — Що ти шукаєш?

Це захопило мене зненацька. Згідно з модулем, ліч не мав говорити. Він повинен був атакувати, залишивши мені єдиний вибір: або вбити його, або чимдуж бігти геть.

— Я шукаю Мідний ключ, — відповівши, я згадав, що розмовляю з королем, тож швидко схилив голову, опустився на одне коліно і додав: — Ваша величносте.

— Звичайно, що шукаєш, — відповів Асерерак, жестом дозволяючи мені підвестись. — І ти прийшов у потрібне місце.

Він піднявся, від руху його муміфікована шкіра заскрипіла. Я сильніше стиснув меча, все ще чекаючи нападу.

— Як мені бути певним, що ти гідний володіти Мідним ключем? — запитав він.

От лайно! І як я в біса повинен відповісти на таке запитання? А якщо я відповім неправильно? Він висмокче мою душу і спопелить?

Я розмірковував над придатною відповіддю. Найкраще, що прийшло на думку, було:

— Дозвольте довести, що я гідний, вельможний Асерераку.

Ліч видав довгий тривожний регіт, що луною відбився від кам'яних стін кімнати.

— Дуже добре! — сказав він. — Ти повинен довести свою гідність, зійшовшись зі мною у поєдинку на списах!

Я ніколи не чув, щоб безсмертний король-ліч викликав когось на поєдинок. Тим більше в підземній похоронній залі.

— Гаразд, — відповів я невпевнено. — Але хіба нам не потрібні для цього коні?

— Не коні, — мовив він, відходячи від трону. — *Птахи.*

Він махнув кощавою рукою на трон. Короткий спалах світла супроводжувався звуковим ефектом перетворення (взятим, я був

упевнений, зі старого мультфільму «Супер-друзі»). Трон розплавився і трансформувався у старий монетний ігровий автомат. З панелі управління стирчали два джойстики, один жовтий, інший синій. Прочитавши підсвічену назву гри, я не зміг не посміхнутись: «Joust[9]. Williams Electronics, 1982».

— Переможе, той, хто виграє дві гри з трьох, — прохрипів Асерерак. — Якщо переможеш ти, я подарую тобі те, що шукаєш.

— А якщо переможете *ви*? — запитав я, знаючи відповідь.

— Якщо переможцем стану я, — промовив ліч, а його очі-рубіни спалахнули ще яскравіше, — то ти помреш!

У його правій руці з'явилася куля віруючого оранжевого полум'я. Він загрозливо її підняв.

— Звичайно, — сказав я. — Так і подумав. Просто хотів пересвідчитися.

Вогняна куля в руці Асерерака згасла. Він простягнув шкірясту долоню, на якій тепер були два блискучі четвертаки.

— Я плачу́.

Він підійшов до автомату «Joust» і опустив обидва четвертаки в монетний слот зліва. Почулось два низьких електронних дзвіночка і лічильник піднявся з нуля до двох.

Асерерак взявся за жовтий джойстик зліва на панелі та зімкнув навколо нього кістляві пальці.

— Ти готовий? — прохрипів він.

— Так, — відповів я, глибоко вдихнувши. Розім'яв пальці та схопив джойстик другого гравця лівою рукою, тримаючи праву руку на кнопці «змах».

Асерерак нахилив голову зліва направо, похрустівши шиєю. Звучало, наче зламалася гілка. Тоді вдарив по кнопці «два гравці» і поєдинок розпочався.

«Joust» був класичною аркадною грою вісімдесятих з дивними умовами. Кожен гравець керував лицарем, озброєним списом. Перший гравець верхи на страусі, а другий — на лелеці. Потрібно було змахувати крилами, щоб літати по екрану і «вибити з сідла» іншого гравця, а також декількох контрольованих комп'ютером ворожих лицарів (всі верхи на грифах). При зіткненні з противником вигравав поєдинок той, чий спис був вище на екрані. Переможений помирав і втрачав життя. Вбиваючи ворожого лицаря, його гриф відкладав зелене яйце, з якого швидко вилуплювався інший ворожий лицар, якщо його вчасно не підібрати. Також час від часу з'являвся крилатий птеродактиль, щоб посіяти хаос.

Я не грав у «Joust» протягом року. Це була одна з улюблених ігор Ейча, і тривалий час у його чат-кімнаті був ігровий автомат. Він викликав мене на гру, коли хотів вирішити суперечку чи

якийсь дурний спір про поп-культуру. Протягом декількох місяців ми грали майже кожного дня. Спочатку Ейч був трохи кращим ніж я, і мав звичку зловтішатись з приводу своїх перемог. Це так мене дратувало, що я почав практикуватись самостійно, граючи ночами проти комп'ютера. Я відточував свої навички доти, доки не став настільки вправним, щоб перемагати Ейча неодноразово та послідовно. Тоді *я* почав зловтішатись з нього, смакуючи помсту. Під час останньої нашої гри, я так нещадно втер йому носа, що він розізлився і поклявся ніколи більше зі мною не грати. З того часу для вирішення суперечок ми використовуємо «Street Fighter II».

Мої навички у «Joust» притупилися значно сильніше, ніж я думав. Перші п'ять хвилин я просто намагався розслабитись і пригадати управління та ритм гри. За цей час Асерерак вбив мене двічі, безжально скеровуючи свого крилатого скакуна по ідеальній траєкторії. Він керував джойстиком з прорахованою досконалістю машини. Чим, звичайно, він і був — найсучаснішим штучним інтелектом для NPC, запрограмований самим Галлідеєм.

До кінця першої гри до мене почали повертатися усі рухи і прийоми, яких я навчився під час тих поєдинків-марафонів з Ейчем. Але Асерерак не потребував розминки. Він був у чудовій формі з самого початку і я вже ніяк не міг надолужити свій слабкий старт. Він убив мого останнього воїна, перш ніж я набрав бодай 30 000 балів. Сором.

— Одна поразка, Парзіваль, — сказав він з незмінним вищиром. — Залишилась ще одна.

Він не витрачав час, примушуючи мене стояти і дивитись, як він програє. Простягнув руку та знайшов перемикач живлення на задній панелі ігрового автомата, вимкнув його та знову ввімкнув. Після того, як прокрутилася вступна заставка «Williams Electronics», дістав з повітря ще два четвертаки і опустив їх у гру.

— Ти готовий? — запитав він, згорбившись над панеллю керування.

Я на секунду завагався, а тоді запитав:

— Власне, ви не проти помінятися сторонами? Я звик грати зліва.

Це було правдою. Коли ми з Ейчем грали в Підвалі, я завжди був на страусі. Під час першої гри мій ритм трохи збився через те, що я був з правої сторони.

Асерерак, здається, мить обдумував прохання. Тоді кивнув.

— Звичайно.

Він відійшов від автомата і ми помінялись сторонами. Раптом до мене дійшло, наскільки абсурдною була ця сцена: хлопець, одягнений у броню, стоїть біля безсмертного короля, обидва

вхопились у джойстики класичної аркадної гри. Таке сюрреалістичне зображення ви очікуєте побачити на обкладинці старого номера журналу «Геві-метал» чи «Дракон».

Асерерак ударив по кнопці «два гравці» і я зосередив погляд на екрані.

Наступна гра також почалась для мене невдало. Рухи противника були невблаганні й точні, і перші кілька хвилин я просто намагався його уникнути. Мене також відволікало безперервне клацання його кістяного вказівного пальця по кнопці «Змах».

Я розслабив щелепу і очистив розум, змушуючи себе не думати про те, де я був, проти кого грав чи що було поставлено на карту. Намагався уявити, ніби я у Підвалі, граю проти Ейча.

Це спрацювало. Я повністю поринув у гру, і ситуація обернулася на мою користь. Я почав знаходити недоліки в стилі гри ліча, прогалини в його програмі. Це те, що я засвоїв за роки вправляння у сотнях різних відеоігор. Завжди є якась хитрість, щоб перемогти керованого комп'ютером противника. У таких іграх талановитий гравець завжди може перемогти штучний інтелект, тому що програмне забезпечення не вміє імпровізувати. Воно може реагувати або випадковим чином, або обмеженою кількістю заздалегідь заданих способів, заснованих на певній кількості запрограмованих умов. Це було аксіомою у відеоіграх, і буде, доки людство не винайде справжній штучний інтелект.

Наша друга гра наближалась до кінця, але якраз тоді я помітив закономірність в техніці ліча. Міняючи напрямок свого страуса у відповідний момент, я міг змусити його лелеку зіткнутися з одним із грифів. Повторюючи цей рух, я зміг одне за одним забирати його додаткові життя. Я й сам кілька разів помер у процесі, але нарешті переміг його на десятій хвилі, без жодного додаткового життя в запасі.

Я відійшов від автомату і зітхнув з полегшенням. Потоки поту стікали чолом та навколо візора. Я витер обличчя рукавом сорочки і аватар зімітував цей рух.

— Хороша гра, — промовив Асерерак. Тоді, на мій подив, простяг свою засохлу пазуристу руку. Я потиснув її, при цьому нервово хихикаючи.

— Так. Хороша гра, чувак. — Мені спало на думку, що, химерним чином, я насправді грав проти Галлідея. Я швидко відштовхнув цю думку, злякавшись, що виведу себе з рівноваги.

Асерерак ще раз створив два четвертаки і кинув їх у автомат.

— Ця гра все вирішить, — сказав він. — Ти готовий?

Я кивнув. Цього разу я взяв на себе сміливість натиснути кнопку «два гравці».

Наша фінальна вирішальна гра тривала довше, ніж дві попередні разом узяті. Під час останньої хвилі, на екрані було так багато грифів, що було важко рухатись, уникаючи їх. Ми з лічем зустрілись востаннє, на вершині ігрового поля, безперервно б'ючи по кнопках «Змах» і смикаючи джойстиками вліво й вправо. Уникаючи мого удару, Асерерак зробив останній відчайдушний рух, і опустився на мікрометр нижче, ніж було треба. Його остання пташка загинула в крихітному вибуху пікселів.

На екрані з'явився напис «ДРУГИЙ ГРАВЕЦЬ КІНЕЦЬ ГРИ», і ліч видав довгий несамовитий крик гніву. Розлюченим ударом кулака розбив автомат «Joust» на мільйон крихітних пікселів, що розлетілись у всі боки відскакуючи від підлоги. Тоді повернувся до мене.

— Мої вітання, Парзіваль, — сказав він, низько вклоняючись. — Ти добре зіграв.

— Дякую, вельможний Асерераку, — відповів я, втримуючись від бажання стрибати і переможно покрутити задом перед його носом. Натомість, я урочисто відповів на його уклін. Після цього ліч перетворився на високого людського чарівника, одягненого в чорну мантію. Я відразу його впізнав. Це був аватар Галлідея — Анорак.

Я витріщився на нього, втративши дар мови. Протягом багатьох років мисливці припускали, що Анорак все ще блукає ОАЗою як автономний персонаж. Привид Галлідея у машині.

— А тепер, — заговорив чарівник знайомим голосом Галлідея. — Твоя винагорода.

Кімнату заповнили звуки цілого оркестру. До тріумфальних горнів швидко приєдналися хвилюючі струнні. Я упізнав музику. Це був останній трек Джона Вільямса до оригінального епізоду «Зоряних війн», використаний у сцені, де принцеса Лея нагороджує Люка і Хана медалями (а Чубакка, як ви пригадуєте, отримав пояс зі зброєю).

Коли музика перейшла в крещендо, Анорак простяг праву руку. Там, на відкритій долоні, лежав Мідний ключ, предмет, який мільйони людей шукали останні п'ять років. Коли він передав його мені, музика затихла, і в ту ж секунду я почув дзенькіт. Я щойно отримав п'ятдесят тисяч очок досвіду, якраз достатньо, щоб підняти аватара прямісінько до десятого рівня.

— Прощавай, сер Парзіваль, — промовив Анорак. — Бажаю успіху в твоєму квесті.

І перш ніж я встиг запитати, що потрібно робити далі, або де знайти перші ворота, його аватар зник у спалаху світла під супровід звукового ефекту телепортації, який був взятий зі старого мультфільму вісімдесятих «Dungeons & Dragons».

Я залишився сам на порожньому підніжжі трону. Глянув на Мідний ключ у руці та переповнився зачудуванням і захопленням. Він виглядав точнісінько як у «Запрошенні Анорака»: простий антикварний мідний ключ, на овальній ручці витиснено римську цифру «I». Я покрутив його в руці аватара, спостерігаючи, як ліхтар освітлює римську цифру. Саме тоді я помітив два маленькі рядки тексту, вигравірувані на металі. Я підніс ключ до світла і прочитав їх уголос: «Те, що ти шукаєш, заховано в смітті на найглибшому рівні Даґґората».

Не було потреби читати вдруге. Я відразу зрозумів, про що йдеться. Я точно знав, куди потрібно йти і що потрібно зробити, коли я туди потраплю.

«Заховано в смітті» було посиланням на стару лінійку комп'ютерів TRS-80, які «Tandy» та «Radio Shack» виготовляли у сімдесятих-вісімдесятих роках. Користувачі комп'ютерів тієї епохи зневажливо називали TRS-80 «Trash 80», тобто «сміття».

Те, що ти шукаєш, заховано в смітті.

Першим комп'ютером Галлідея був TRS-80 з неймовірними 16 кілобайтами оперативної пам'яті. І я точно знав, де можна знайти копію цього комп'ютера в ОАЗі. Кожен мисливець знав.

У перші дні ОАЗи Галлідей створив маленьку планету Мідлтаун на честь свого рідного міста в Огайо. Планета була місцем ретельного відтворення його рідного міста кінця вісімдесятих. Приказка про те, що дитинство не повернути? Галлідей знайшов спосіб. Мідлтаун був одним з його улюблених проектів, і він роками програмував та покращував його. І загальновідомим (принаймні для мисливців) було те, що найдетальнішою та найточнішою частиною симуляції Мідлтауна було відтворення будинку юного Галлідея.

Я не мав можливості його відвідати, але бачив сотні скріншотів та відео цього місця. В кімнаті Галлідея стояла точна копія його першого комп'ютера, TRS-8 °Color Computer 2. Я був впевнений, що саме там він заховав Перші ворота. А другий рядок, витиснений на Мідному ключі, розказав, як саме до них дістатись:

На найглибшому рівні Даґґората.

«Даґорат» було словом ельфійською мовою сіндарін, яку створив Дж. Р. Р. Толкін для «Володаря перснів». Воно означає «битва», але Толкін писав його тільки з однією літерою «ґ», а не двома. «Даґґорат» (з двома «ґ») міг відноситись лише до одного: неймовірно незрозумілої комп'ютерної гри під назвою «Dungeons of Daggorath», випущеної у 1982. Гра була створена лише для однієї платформи, TRS-8 °Color Computer.

У «Альманасі Анорака» Галлідей писав, що саме через гру

«Dungeons of Daggorath» він вирішив, що хоче стати дизайнером відеоігор.

І «Dungeons of Daggorath» було серед ігор у коробці з-під взуття, яка в дитячій кімнаті Галлідея стояла поруч з TRS-80.

Все, що потрібно було зробити, це телепорутватись у Мідлтаун, піти в будинок Галлідея, сісти за його TRS-80, зіграти, досягти найнижчого рівня підземелля і… там я мав знайти Перші ворота.

Принаймні, такою була моя теорія.

Мідлтаун був у Секторі-7, далеко від Людуса. Але я набрав більш ніж достатньо золота та скарбів, щоб заплатити за телепортацію. За попередніми стандартами мого аватара, я тепер був непристойно багатим.

Я перевірив годину: 23:03 OST (OASIS Server Time — серверний час ОАЗи, який також був стандартним східним часом). У мене було вісім годин до початку школи. Цього мало вистачити. Я міг спробувати прямо зараз. Мчати геть з підземелля на поверхню, тоді щодуху бігти до найближчого транспортного терміналу. Звідти я міг телепортуватись безпосередньо в Мідлтаун. Якщо вирушу зараз, то мав би добратись до TRS-80 менш ніж за годину.

Я знав, що потрібно було трохи поспати. Я сидів в ОАЗі цілих п’ятнадцять годин. А завтра п’ятниця. Я можу телепортуватись у Мідлтаун одразу після школи, і матиму цілі вихідні, щоб знайти Перші ворота.

Але кого я обманював? Я не зможу сьогодні заснути, чи висидіти завтра в школі. Я повинен був іти *зараз*.

Я побіг до виходу, коли раптом зупинився посеред кімнати. Крізь відчинені двері я побачив довгу тінь, що мерехтіла на стіні, відлуння її кроків наближалося.

Через кілька секунд у дверях з’явився силует аватара. Я збирався дістати меч, коли зрозумів, що все ще тримаю в руці Мідний ключ. Сховав його в мішечок на поясі та витягнув з піхов меч. Коли я підняв клинок, аватар заговорив.

0009

— Хто ти в біса такий? — вимогливо запитав силует. На слух голос належав молодій жінці. Якій не терпілось влаштувати бійку.

Коли я не зміг відповісти, жіночий аватар вийшов з тіні на мерехтливе світло факелів кімнати. У неї було чорне, як смола, волосся, коротко стрижене як у Жани Д'арк, виглядала на двадцять років. Коли вона підійшла ближче, я зрозумів, що знаю її. Ми насправді ніколи не зустрічались, але я упізнав її обличчя з десятків скріншотів, які вона опублікувала на своєму блозі за останні роки.

Це була АртЗ міда.

Одягнена у важку броню кольору блакитного металу, скоріше в науково-фантастичному ніж фентезі стилі. На стегнах у легкій кобурі висіли парні бластерні пістолети, а в піхвах на спині — довгий, вигнутий ельфійський меч. Вона носила гоночні мітенки та пару класичних рейбенівських окулярів. Загалом, вона виглядала як дівчина-сусідка з постапокаліптичного кіберпанку вісімдесятих. І мені це подобалось, навіть дуже. Словом, вона була гарячою.

Вона пішла до мене, каблуки шипованих берців стукали по кам'яній підлозі. Зупинилась якраз на межі досяжності мого меча, але свого не витягнула. Натомість, підняла окуляри на лоба (явна показуха — сонячні окуляри не впливали на бачення гравця) і оглянула мене згори вниз, демонстративно оцінюючи.

На мить я був настільки приголомшений, що не міг говорити. Аби перебороти параліч, нагадав собі, що аватаром навпроти мене може керувати взагалі не жінка. Ця «дівчина», в яку я вже три роки віртуально закоханий, могла виявитись жирним, волохатим хлопцем на ім'я Чак. Після такого яскравого образу я зміг зосередитись на ситуації і головному питанні: *Що вона тут робить?* Після п'яти років пошуку я вважав вкрай малоймовірним, що ми обоє знайшли сховок Мідного ключа у ту саму ніч. Занадто великий збіг.

— Проковтнув язика? — запитала вона. — Я спитала: Хто. Ти. В біса. Такий?

Як і вона, я вимкнув ім'я свого аватара. Очевидно, я хотів залишитись анонімним, особливо враховуючи обставини. Невже вона не розуміла?

— Вітаю, — сказав я, легко вклонившись. — Я Хуан Санчес Вілья-Лобос Рамірес.

Вона посміхнулась.

— Головний металург іспанського короля Карла П'ятого?

— До ваших послуг, — відповів я, посміхаючись. Вона зрозуміла мою приховану цитату з «Горця» і відповіла іншою. Це точно була Арт3 міда.

— Мило, — вона глянула через моє плече, вгору на порожню платформу, а тоді знову на мене. — Ну, розказуй. Як успіхи?

— Успіхи в чому?

— Поєдинку з Асерераком? — вона сказала так, ніби це було очевидно.

Раптом я зрозумів. Вона тут вже не вперше. Я не перший мисливець, який розшифрував Лімерик і знайшов Гробницю жахіть. Арт3 міда мене обійшла. І якщо вона знала про «Joust», значить вже змагалась з лічем. Але якби вона вже мала Мідний ключ, у неї не було б причин сюди повертатись. Отже, ключа в неї явно ще не було. Вона зійшлася з лічем у поєдинку і він її переміг. І вона повернулась, щоб спробувати знову. Це могла бути її восьма або й дев'ята спроба. І вона, очевидно, припускала, що він переміг і мене.

— Ей? — сказала вона, нетерпляче постукуючи правою ногою. — Я чекаю.

Я подумав про втечу. Просто пробігти повз неї, крізь лабіринт і на поверхню. Але якщо я побіжу, вона може запідозрити, що я маю ключ, і спробує мене вбити, щоб його отримати. Поверхня Людуса була чітко позначена на мапі ОАЗи як безпечна зона, тому PvP-битви не дозволялися. Але я не знав, чи це стосується даної гробниці, адже вона була під землею, і на мапі планети навіть не позначалася.

Арт3 міда виглядала грізним суперником. Броня. Бластерні пістолети. І той ельфійський меч, що вона носила, міг бути магічним. Якщо навіть половина подвигів, згаданих у її блозі, були правдою, її аватар був принаймні п'ятдесятого рівня. Або й вище. Якщо в підземеллі дозволялися PvP-битви, то вона добряче надере мій зад десятого рівня.

Треба залишатися незворушним. Я вирішив збрехати.

— Розгромна поразка, — відповів я. — «Joust» не моя гра.

Вона злегка розслабилась. Здається, Арт3 міда почула бажану відповідь.

— Та ж історія, — мовила вона співчутливо. — Галлідей запрограмував старого короля Асерерака з досить злим штучним інтелектом, чи не так? Його неймовірно важко перемогти. — Вона глянула на мій меч, який я все ще тримав обороняючись. — Можеш його опустити. Я не вкушу.

Я залишив меч піднятим.

— Ця гробниця в зоні PvP?

— Гадки не маю. Ти перший аватар, якого я тут зустріла. —

Вона злегка схилила голову і посміхнулась. — Думаю, є лише один спосіб дізнатись.

Вона блискавично швидко вихопила меч, єдиним розмитим рухом крутнула його за годинниковою стрілкою та з розвороту опустила на мене. В останню секунду мені вдалося нахилити власний клинок, щоб незграбно відбити атаку. Але обидва мечі зупинились у повітрі, за дюйм один від одного, ніби їх стримувала якась невидима сила. На екрані з'явилось повідомлення: «БИТВИ ГРАВЦІВ ПРОТИ ГРАВЦІВ ТУТ НЕ ДОЗВОЛЕНІ!»

Я зітхнув з полегшенням. (Значно пізніше я дізнався, що ключі не можна передавати. Ви не могли кинути його чи передати іншому аватару. І якщо в момент смерті ви володіли ключем, він зникав разом з вашим тілом.)

— Ось тобі й відповідь, — зауважила вона, посміхаючись. — Це все-таки зона без PvP. — Вона в повітрі намалювала мечем вісімку, а тоді плавно помістила назад у піхви на спині. Дуже круто.

Я заховав і свій меч, але без ефектних рухів.

— Галлідей, напевно, не хотів, щоб хтось змагався за право зіграти з королем.

— Так, — сказала вона, все ще посміхаючись. — На щастя для тебе.

— На щастя для *мене*? — відповів я, склавши руки на грудях. — Чому це?

Вона вказала на порожню платформу позаду мене.

— Тобі ж напевно дуже бракує очок здоров'я після битви з Асерераком.

Отже… якщо Асерерак перемагав у «Joust», потрібно було з ним битися. *Добре, що я виграв. Інакше я би десь прямо зараз створював нового аватара.*

— У мене достатньо очок здоров'я, — збрехав я. — Цей ліч був повним хирляком.

— Та невже? — сказала вона підозріло. — Я п'ятдесят другого рівня, і він майже вбивав мене кожного разу, коли я з ним боролась. Щоразу перед спуском сюди доводиться запасатися додатковими лікувальними зіллями. — Змірявши мене очима, вона додала: — Я також впізнала твій меч та броню. Ти отримав їх тут у підземеллі, а це означає, що вони кращі, ніж те, що твій аватар мав до того. Як на мене, ти виглядаєш як слабак низького рівня, Хуан Рамірес. Думаю, ти щось приховуєш.

Тепер, коли я знав, що вона не може на мене напасти, я роздумував чи не сказати їй усю правду. Чому б просто не помахати Мідним ключем перед нею? Але я вирішив, що краще

цього не робити. Розумним ходом зараз було б попрямувати до Мідлтауна, поки я ще мав фору. Вона досі не має ключа і може не отримати його ще кілька днів. Якби я не мав за спиною багатогодинної практики в «Joust», один Бог знає, скільки спроб мені знадобилося б, щоб перемогти Асерерака.

— Думай, що хочеш, Ші-Ра, — сказав я, проходячи повз неї. — Можливо, побачимось колись не в цьому світі. Тоді й поборемось. — Я злегка помахав їй. — Бувай.

— Куди це ти зібрався? — відповіла вона, слідуючи за мною.

— Додому, — відповів я, не зупиняючись.

— А як же ліч? І Мідний ключ? — вона показала на порожній трон. — Він відродиться за кілька хвилин. Коли серверний годинник ОАЗи пробиває північ, все підземелля відновлюється. Якщо почекаєш тут, отримаєш ще один шанс позмагатися з ним, не проходячи знов увесь шлях повз ті пастки. Ось чому я приходжу сюди незадовго до півночі раз на два дні. Так я маю дві спроби підряд.

Розумно. Якби в мене не вийшло з першої спроби, цікаво, скільки часу знадобилось би, щоб я до такого додумався?

— Я подумав, ми можемо грати проти нього по черзі. Я був щойно, тому опівночі твоя черга, окей? Тоді я повернусь завтра після півночі. Ми можемо чергувати дні, доки один з нас його не переможе. Чесно?

— Напевно, — відповіла вона, вивчаючи мене. — Але тобі варто побути тут про всяк випадок. Якщо опівночі тут буде два аватара, може статися щось інше. Анорак, мабуть, підготувався до такого випадку. Можливо, з'явиться два ліча, по одному на кожного з нас? Або можливо…

— Мені краще грати на самоті, — мовив я. — Граймо по черзі, добре?

Я був майже біля виходу, коли вона зупинилась навпроти мене, не даючи пройти.

— Почекай. Затримайся на секунду, — сказала вона, пом'якшуючи голос. — Будь ласка?

Я міг продовжувати йти, прямо крізь її аватар. Але не зробив цього. Мені відчайдушно потрібно було дістатись Мідлтауна і знайти Перші ворота, але я також стояв перед знаменитою Арт3 мідою, яку мріяв зустріти роками. І вона була ще крутіша, ніж я уявляв. Я страшенно хотів провести з нею більше часу. Хотів, як сказав би поет вісімдесятих Говард Джонс, краще її дізнатись. Якщо я зараз піду, можливо, більше ніколи її не зустріну.

— Слухай, — сказала вона, дивлячись на свої черевики. — Пробач, що назвала тебе слабаком низького рівня. Це було не

круто. Я тебе образила.

— Нічого. Насправді, ти мала рацію. Я лише десятого рівня.

— Це не має значення, ти теж мисливець. І досить розумний, якщо опинився тут. Тому хочу, щоб ти знав, що я поважаю тебе і визнаю твої вміння. І вибач за глузування.

— Вибачення прийнято. Не хвилюйся.

— Круто, — вона глянула з полегшенням. Міміка її аватара була напрочуд реалістичною, зазвичай це означало, що вона синхронізується з користувачем, а не контролюється програмою. Вона, напевно, користується дорогим обладнанням. — Я просто була трохи шокована побачивши тебе тут, — сказала вона. — Тобто, *я знала*, що зрештою хтось ще знайде це місце. Просто не так швидко. Гробниця була в моєму особистому розпорядженні тривалий час.

— Як довго? — запитав я, не очікуючи, що вона відповість.

Вона завагалась, а тоді почала тараторити.

— Три тижні! — сказала вона роздратовано. — Я приходжу сюди вже три чортові тижні, намагаючись перемогти цього дурного ліча у цій божевільній грі! А його штучний інтелект просто обурливий. Тобто, ти розумієш. Я ніколи до цього не грала у «Joust», і тепер вона зводить мене з глузду! Присягаюсь, я була *ось так близько* до перемоги кілька днів тому, але тоді… — Вона з відчаєм запустила пальці у волосся. — Арр! Я не можу спати. Не можу їсти. Оцінки гірше нікуди, бо я прогулюю, щоб попрактикуватися в «Joust»…

Я хотів запитати, чи вона ходить до школи на Людусі, але вона продовжувала говорити, все швидше й швидше, ніби в її мозку відкрився шлюз. Слова просто виливались з неї. Вона майже не зупинялась, щоб перевести подих.

— …і я прийшла сьогодні сюди з надією, що саме цієї ночі я нарешті переможу негідника і отримаю Мідний ключ, аж тут бачу, що хтось вже відкрив вхід. Я зрозуміла — здійснився мій найбільший страх. Хтось ще знайшов гробницю. Тож я бігла увесь шлях сюди, повністю неконтрольована. Тобто, я не була *аж надто* схвильована, бо не думала, що хтось може перемогти Асерерака з першої спроби, але все одно… — вона зробила глибокий вдих і раптово зупинилась.

— Вибач, — сказала вона секундою пізніше. — Я багато балакаю, коли нервуюсь. Чи коли схвильована. А зараз я ніби і те, і інше, бо помирала від бажання з кимось про це поговорити, але, зрозуміло, не могла сказати ні душі, чи не так? Не можна ж у звичайній розмові почати говорити про… — Вона знову зупинилась. — Яке я базікало! Пустомеля. Патякало. — Вона жестом застібнула рот на блискавку, закрила уявним ключем і

викинула його. Не роздумуючи, я жестом впіймав ключ в повітрі та відімкнув їй рота. Це змусило її розсміятись — справжній, щирий сміх з доброю часткою хрюкання, що змусило розсміятись і мене.

Вона була чарівною. Її зухвала поведінка та швидка манера говорити нагадували мені Джордан, мого улюбленого героя зі «Справжнього генія». Я ще ніколи не відчував такого миттєвого зв'язку з іншою людиною, чи то в реальному житті, чи в ОАЗі. Навіть з Ейчем. В голові злегка паморочилося.

Коли вона перестала сміятись, то сказала:

— Мені варто налаштувати фільтр, щоб редагував мій сміх.

— Ні, не варто. У тебе досить гарний сміх, — відповів я, здригаючись від кожного вимовленого слова. — Та й у мене теж сміх дурнуватий.

Чудово, Вейде, — подумав я. — Ти щойно назвав її сміх «дурнуватим». Те, що треба.

Але вона лише сором'язливо посміхнулась та беззвучно промовила «дякую».

У мене з'явилось непереборне бажання її поцілувати. Байдуже, що це симуляція. Я набирався мужності, щоб попросити її контактну картку, коли вона простягнула руку:

— Забула представитись, — сказала вона. — Я Артеміда.

— Я знаю, — сказав я, потискаючи їй руку. — Я великий фанат твого блоґу. Відданий читач вже багато років.

— Серйозно? — її аватар, здається, почервонів.

Я кивнув.

— Для мене честь познайомитись з тобою. Я Парзіваль.

Усвідомивши, що все ще тримаю її руку, я змусив себе її відпустити.

— Парзіваль, так? — вона злегка нахилила голову. — На честь лицаря круглого столу, який знайшов Ґрааль, правильно? Дуже круто.

Я кивнув, тепер ще більше вражений. Мені майже завжди доводилося пояснювати людям своє ім'я.

— А Артеміда була грецькою богинею полювання, правильно?

— Так! Але правильне написання було зайняте, тож мені довелось використати цифру «3» замість «е».

— Я знаю. Ти якось згадувала про це в своєму блозі. Два роки тому. — Я мало не назвав точної дати запису в блозі, але зрозумів, що це б виставило мене дивакуватим віртуальним переслідувачем. — Ти казала, що все ще натикаєшся на нубів, які вимовляють твоє ім'я «Ар-три-міда».

— Саме так, — відповіла вона, посміхаючись. — Я таке казала.

Вона простягнула руку, пропонуючи мені свою контактну картку. На вигляд картка могла бути чим завгодно. Арт3 міда запрограмувала свою, щоб та виглядала як кенерівська фігурка з «Зоряних війн» (все ще в прозорій упаковці). Фігурка була простим пластиковом втіленням її аватара, з тим самим обличчям, волоссям, одягом. Мініатюрна версія її зброї та меча в комплекті. Контактна інформація була надрукована на картці вище від фігурки:

Арт3 міда
Воїн/Маг 52 рівня
(Транспорт продається окремо)

На зворотному боці картки були посилання на її блоґ, електронна пошта та телефон.

Це була не тільки перша картка, яку мені дала дівчина, але й, безумовно, найкрутіша контактна картка, яку я коли-небудь бачив.

— Це, безумовно, найкрутіша контактна картка, яку я коли-небудь бачив, — сказав я. — Дякую!

Я простягнув їй одну зі своїх карток, яку зробив у вигляді оригінального картриджу гри «Adventure» до «Atari 2600», моя контактна інформація була вказана на етикетці:

Парзіваль
Воїн 10 рівня
(Використовувати з джойстиком)

— Це неймовірно! — сказала вона, розглядаючи її. — Який крутий дизайн!

— Дякую, — відповів я, червоніючи під візором. Я був готовий зробити пропозицію.

Я додав її картку в інвертар, і вона з'явилась у списку предметів, прямо під Мідним ключем. Побачивши ключ, я повернувся до реальності. Що я в біса робив, стоячи тут, розмовляючи ні про що з дівчиною, коли на мене чекали Перші ворота? Я перевірив час. Менш ніж п'ять хвилин до півночі.

— Слухай, Артемідо, — почав я. — Це було неймовірно круто зустріти тебе. Але мені потрібно йти. Скоро сервер оновиться, і я хочу вийти звідси, поки не відновилися всі ці пастки та зомбі.

— О… добре, — вона справді звучала розчарованою! — Мені, мабуть, потрібно готуватись до гри в «Joust». Але, чекай, дай-но застосую на тобі заклинання «Ліки від серйозних ран» перш ніж ти підеш.

Не встиг я заперечити, як вона поклала руку на груди мого

аватара і промимрила якісь таємничі слова. Мій показник здоров'я вже був на максимумі, тому заклинання не мало ніякого ефекту. Але Арт3міда цього не знала. Вона все ще думала, що мені довелось змагатися з лічем.

— Ось так, — сказала вона, відступаючи назад.

— Дякую, — сказав я. — Але не варто було. Ми ж все-таки суперники.

— Я знаю. Але ми можемо бути друзями, правда?

— Сподіваюсь.

— Крім того, до Третіх воріт ще далеко. Тобто, нам двом знадобилось п'ять років, щоб дістатись сюди. І якщо я знаю стратегію дизайну Галлідея, далі ставатиме лише складніше. — Вона стишила голос. — Слухай, ти впевнений, що не хочеш залишитись? Закладаюсь, ми зможемо грати одночасно. Ми б могли давати один одне поради. Я стала помічати недоліки у техніці короля…

Тепер я почувався мудаком через те, що збрехав їй.

— Це дуже люб'язна пропозиція. Але мені потрібно йти. — Я шукав слушний привід. — Мені вранці до школи.

Вона кивнула, але вираз обличчя став підозрілим. Тоді її очі розширилися, ніби в голову прийшла якась думка. Зіниці почали блукати довкола, фокусуючись на просторі перед нею, і я зрозумів, що вона дивиться на щось у вікні браузера. Через кілька секунд її обличчя спотворилось від гніву.

— Ти брехливий виродок! — закричала вона. — Нечесний мішок лайна!

Вона зробила вікно браузера видимим для мене і розвернула його. Воно показувало Табло на сайті Галлідея. Через хвилювання я й забув його перевірити.

Воно виглядало так само, як і протягом останніх п'яти років, з однією відмінністю. На самому початку списку, на першому місці, тепер з'явилося ім'я мого аватара з рахунком 10 000 балів. Решта дев'ять слотів все ще містили ініціали Галлідея, а потім нулі.

— Нічого собі, — промимрив я. Коли Анорак вручив мені Мідний ключ, я став першим мисливцем в історії, що набрав бали в змаганні. І оскільки Табло могли бачити в усьому світі, мій аватар щойно став відомим.

Я перевірив заголовки в стрічці новин, просто щоб упевнитись. Кожен з них згадував ім'я мого аватара. Щось на кшталт: «ТАЄМНИЧИЙ АВАТАР ПАРЗІВАЛЬ ТВОРИТЬ ІСТОРІЮ» або «ПАРЗІВАЛЬ ЗНАХОДИТЬ МІДНИЙ КЛЮЧ».

Я стояв приголомшений, змушуючи себе дихати. Тоді Арт3міда мене штовхнула, чого я, звісно, не відчув. Але мого аватара вона відкинула на кілька футів назад.

— *Ти переміг його з першої спроби*? — закричала вона.

Я кивнув.

— Він переміг у першій грі, але я виграв дві наступні. Ледве, треба сказати.

— *Бліііііін*! — закричала вона, стискаючи кулаки. — Як ти, чорт забирай, переміг його *з першого разу*? — У мене склалось враження, що вона хотіла вдарити мене в обличчя.

— Мені просто пощастило. Я колись грав у «Joust» зі своїм другом. У мене було багато практики. Впевнений, якби в тебе було стільки ж практики…

— Я тебе прошу! — прогарчала вона, піднявши руку. — Не повчай мене, добре? — Вона видала звук, який я можу описати тільки як стогін розчарування. — Я не можу в це повірити! Ти розумієш, що я намагаюсь перемогти його вже *п'ять проклятих тижнів*?

— Але хвилину тому ти казала, що ти тут три тижні…

— Не перебивай мене! — вона знову мене штовхнула. — Я вже місяць практикуюсь у «Joust» нон-стоп! Я навіть уві сні бачу тих клятих літаючих страусів!

— Це, мабуть, неприємно.

— А ти просто приходиш і все робиш з першої спроби! — вона почала стукати кулаком по чолі, і тоді я зрозумів, що вона злиться на себе, а не на мене.

— Слухай, — сказав я. — Мені справді пощастило. У мене талант до класичних аркадних ігор. Це моя спеціалізація. — Я знизав плечима. — Припини бити себе як людина дощу, гаразд?

Вона зупинилась і подивилась на мене. Через кілька секунд важко зітхнула.

— Чому це не могла бути «Centipede»? Чи «Ms. Pac-Man»? Чи «BurgerTime»? Тоді я б вже зараз була біля Перших воріт!

— Ну, щодо *цього* я не певен, — сказав я.

Вона подивилась на мене секунду, а тоді подарувала диявольську посмішку. Повернулася до виходу і почала виконувати в повітрі перед собою ряд складних жестів, шепочучи слова якогось заклинання.

— Ей, зачекай-но. Що це ти робиш?

Але я вже знав відповідь. Коли вона закінчила заклинання, з'явилась велетенська стіна, що повністю закрила єдиний вихід з кімнати. Дідько! Вона використала заклинання «Бар'єр». Я був ув'язнений всередині кімнати.

— Ох, ну годі! — закричав я. — Навіщо ти це зробила?

— Здається, ти кудись жахливо поспішаєш. Припускаю, коли Анорак дав тобі Мідний ключ, він також дав якусь підказку про місцезнаходження Перших воріт. Правильно? Ось куди ти далі

прямуєш, чи не так?

— Так, — відповів я. Я думав заперечувати, але який тепер в цьому сенс?

— Тож, якщо ти не можеш скасувати моє заклинання — а я закладаюсь, ти не можеш, містер Воїн-десятого-рівня — бар'єр затримає тебе тут до півночі, поки сервер не оновиться. Всі ті пастки по дорозі знову будуть там. Це має значно сповільнити твій вихід звідси.

— Так, саме так.

— І поки ти вибиратимешся на поверхню, у мене буде ще одна спроба перемогти Асерерака. І цього разу я збираюсь його знищити. Тоді я буду просто за тобою, містере.

Я склав руки на грудях.

— Якщо король надирав тобі зад протягом п'яти тижнів, чому ти думаєш, що сьогодні нарешті переможеш?

— Суперництво відкриває в мені великі можливості, — відповіла вона. — Так завжди було. А зараз у мене з'явився серйозний суперник.

Я глянув на створений нею магічний бар'єр. Вона була більш ніж п'ятдесятого рівня, а значить заклинання протримається максимум часу: п'ятнадцять хвилин. Все, що я міг зробити, це стояти і чекати, поки воно розсіється.

— Ти зла. Ти це знаєш?

Вона посміхнулась і похитала головою.

— Хаотично нейтральна, сонце.

Я посміхнувся у відповідь.

— Ти ж розумієш, що я все одно доберуся до Перших воріт швидше.

— Можливо, — відповіла вона. — Але це тільки початок. Їх ще треба пройти. І все ще потрібно знайти два інші ключі, і пройти двоє інших воріт. Багато часу, щоб наздогнати тебе і залишити позаду, друже.

— Побачимо, леді.

Вона вказала на вікно, де відображалось Табло.

— Ти тепер відомий. Ти розумієш, що це означає?

— У мене не було багато часу, щоб про це подумати.

— А у мене було. Я думала про це останні п'ять тижнів. Ім'я твого аватара на Табло все змінить. Публіка знову стане одержимою змаганням, як тоді, коли воно тільки розпочалось. ЗМІ вже скаженіють. До завтра Парзіваль стане загальновідомим іменем.

Від цієї думки мене починало нудити.

— Ти також можеш стати відомим у реальному світі, — сказала вона. — Якщо відкриєш ЗМІ свою справжню особу.

— Я не ідіот.

— Добре. Тому що на кону мільярди доларів, і тепер кожен буде вважати, що ти знаєш, як і де знайти «яйце». Багато людей готові вбити за таку інформацію.

— Я знаю. І я ціную твою турботу. Але зі мною все буде добре.

Але я не почувався добре. Я насправді ні про що з цього не думав, можливо, тому що ніколи насправді не вірив, що колись опинюсь у такому становищі.

Ми стояли мовчки, дивились на годинник та чекали.

— Що ти б зробив, якби виграв? — раптом запитала вона. — Як би витратив всі ті гроші?

Про *це* я думав багато. Я мріяв про це весь час. Ми з Ейчем склали абсурдні списки речей, які зробимо чи купимо, якщо виграємо приз.

— Я не знаю, — відповів я. — Те, що зазвичай роблять. Переїхав би в маєток. Купив купу крутого барахла. Не був би бідним.

— Ого. Справжній мрійник, — сказала вона. — А після того, як купиш свій маєток і «круте барахло», що зробиш з рештою ста тридцятьма мільярдами?

Я не хотів, щоб вона думала, ніби я якийсь дріб'язковий ідіот, тому імпульсивно випалив те, що завжди мріяв зробити в разі перемоги. Про це я ще ніколи нікому не розповідав.

— Я б збудував атомний міжзоряний космічний корабель на орбіті Землі. Заповнив його довічними запасами їжі та води, біосферою, яка підтримує сама себе, суперкомп'ютером, у який були б завантажені всі фільми, книжки, пісні, відеоігри й витвори мистецтва, створені людством, в тому числі автономна копія ОАЗи. Тоді я б запросив на борт кількох найближчих друзів і командою лікарів та вчених, і ми всі звалили би звідси подалі. Покинули б сонячну систему і почали шукати позасонячну планету, схожу на Землю.

Я ще не до кінця продумав цей план, звичайно. Потрібно було проробити багато деталей.

Вона звела брову.

— Це досить амбітно. Але ти усвідомлюєш, що близько половини людей на цій планеті голодують, правда?

Я не почув злості в її голосі. Вона говорила так, ніби щиро вірила, що я можу бути не в курсі.

— Так, я знаю, — захищався я. — Так багато людей голодують тому, що ми знищили цю планету. Земля помирає, розумієш? Час вшиватись.

— Це досить негативний прогноз, — відповіла вона. — Якщо

я виграю гроші, то зроблю так, щоб кожен на цій планеті мав що їсти. Коли ми переможемо світовий голод, можна буде подумати про те, як допомогти довкіллю та вирішити енергетичну кризу.

Я закотив очі.

— Звичайно. А після того, як ти здійсниш це диво, можеш генетично вивести кілька смурфиків та єдинорогів, щоб вони жили в цьому новому досконалому світі.

— Я серйозно, — сказала вона.

— Ти справді думаєш, що все так просто? — сказав я. — Що можна просто виписати чек на двісті сорок мільярдів доларів і вирішити всі проблеми світу?

— Не знаю. Можливо і ні. Але я хочу спробувати.

— Якщо виграєш.

— Точно. Якщо я виграю.

І тоді годинник ОАЗи пробив північ. Ми зрозуміли це тієї ж секунди, бо на платформі знову з'явився трон з Асерераком. Він сидів там нерухомо і виглядав точно так само, як і коли я вперше ввійшов у кімнату.

Арт3міда глянула на нього, тоді на мене. Вона посміхнулась і легко помахала.

— Побачимось, Парзівалю.

— Ага, — відповів я. — Бувай.

Вона обернулась і попрямувала до трону. Я гукнув її.

— Ей, Артемідо?

Вона обернулась. З якоїсь причини, я відчував потребу її допомогти, хоча і знав, що не повинен.

— Спробуй зіграти з лівої сторони. Ось як я виграв. Думаю, його легше перемогти, коли він грає за лелеку.

Вона секунду дивилася на мене, можливо, намагаючись зрозуміти, чи я була не жартую. Тоді кивнула і наблизилась до підніжжя платформи. Асерерак ожив, щойно вона ступила на першу сходинку.

— Вітаю, Артеміда, — загудів його голос. — Що ти шукаєш?

Я не міг почути її відповідь, але через кілька секунд трон, як і раніше, перетворився на «Joust». Арт3міда щось сказала до ліча і вони помінялись сторонами, тепер вона була зліва. Тоді вони почали гру.

Я ще кілька хвилин з відстані дивився, як вони грають, поки не зникло заклинання «Бар'єр». Востаннє глянув на Арт3міду, відчинив двері й вибіг.

0010

Мені знадобилося трохи більше години, щоб вибратися з гробниці на поверхню. Щойно я виліз назовні, на екрані замиготів індикатор непрочитаних повідомлень. Тоді я зрозумів, що Галлідей помістив гробницю у зону без зв'язку, щоб ніхто не отримував дзвінків, повідомлень чи пошти, поки перебуває всередині. Скоріш за все, щоб мисливці не могли подзвонити за допомогою чи порадою.

Я перевірив повідомлення і побачив, що Ейч намагався зв'язатись зі мною з моменту, коли моє ім'я з'явилось на Табло. Він телефонував десятки разів і також надіслав кілька повідомлень, питав, що, заради всього святого, відбувається і кричав на мене ВЕЛИКИМИ ЛІТЕРАМИ, щоб я перетелефонував прямо *зараз*. Щойно я закінчив видаляти всі повідомлення, як отримав ще один вхідний дзвінок. Це був Ейч, який знову намагався зі мною зв'язатися. Я вирішив не відповідати. Натомість, надіслав коротке повідомлення, пообіцявши зателефонувати, як тільки зможу.

Поки я вибирався з лісу, тримав Табло в кутку екрана, щоб відразу взнати, чи Арт3міда виграла гру і отримала ключ. Коли нарешті дістався до транспортного терміналу і застрибнув у найближчу кабінку, було по другій годині ночі.

Я ввів місце призначення на сенсорному екрані кабінки, на дисплеї з'явилась мапа Мідлтауна. Мені запропонували вибрати однин із 256 транспортних терміналів планети як точку прибуття.

Коли Галлідей створив Мідлтаун, він не просто помістив там одне відтворення рідного міста. Він створив 256 ідентичних копій, розміщених по всій поверхні планети. Я не думав, що має значення, до якої копії міста йти, тому вибрав випадкову, біля екватора. Тоді натиснув на підтвердження оплати, і мій аватар зник.

Мілісекунду по тому, я стояв усередині старовинної телефонної будки вісімдесятих посеред якоїсь старої автобусної зупинки Грейхаунд. Я відчинив двері та вийшов. Це було ніби вийти з машини часу. Навколо бродило кілька NPC, одягнених як у вісімдесяті. Жінка з гігантською залакованою зачіскою кивала головою у такт завеликим навушникам «волкман». Хлопець у сірій куртці «Members Only» притулився до стіни і складав кубик Рубіка. Панк-рокер з ірокезом сидів на пластиковому стільці, дивлячись серіал «Розривна течія» на монетному телевізорі.

Я знайшов вихід і попрямував до нього, по дорозі витягнувши меч. Уся поверхня Мідлтауна була PvP-зоною, тому потрібно було

діяти обережно.

Незабаром після початку Полювання, ця планета перетворилась на Центральний вокзал, і всі 256 копій рідного міста Галлідея прочесали та обшукали нескінченні паради мисливців у пошуках ключів та підказок. Згідно популярної теорії, Галлідей створив багато копій міста, щоб кілька аватарів могли одночасно його обшукувати без бійки за однакове місце. Звичайно, ці пошуки нічого не принесли. Ні ключів. Ні підказок. Ні «яйця». Відтоді цікавість до планети різко зменшилась. Але деякі мисливці, мабуть, все ще приходили сюди за нагоди.

Якщо в будинку Галлідея вже буде інший мисливець, коли я туди прийду, я планував тікати, тоді вкрасти машину і їхати двадцять п'ять миль (у будь-якому напрямку) до наступної ідентичної копії Мідлтауна. А потім до наступної, поки знайду не зайняту копію будинку Галлідея.

На вулиці був прекрасний середньозахідний день. Червоно-помаранчеве сонце висіло низько в небі. Хоч я ніколи й не був у Мідлтауні, я провів ретельні дослідження і знав, що Галлідей запрограмував планету так, що коли б ви не приїхали і де б не були, на вулиці завжди буде ідеальний післяобідній час пізньої осені близько 1986 року.

Я відкрив мапу міста і простежив маршрут від мого місця перебування до будинку Галлідея. Він був приблизно за милю на північ. Я спрямував аватара в тому напрямку і почав бігти. Озираючись, я був здивований клопіткою роботою над деталями. Я читав, що Галлідей сам все програмував, спираючись на спогади, щоб відтворити своє рідне місто саме таким, яким воно було під час його дитинства. Він використав старі мапи вулиць, телефоні книги, фотографії і відеоматеріали для довідки, щоб зробити все настільки точним і справжнім, наскільки можливо.

Місце дуже нагадувало мені місто з фільму «Вільні». Невелике, сільське та малонаселене. Всі будинки здавались неймовірно великими і стояли сміховино далеко один від одного. Мене вразило те, що п'ятдесят років тому навіть сім'ї з низьким доходом мали власний будинок. NPC-жителі виглядали ніби статисти з відео Джона Кугара Мелленкемпа. Я бачив людей, що згрібали листя, вигулювали собак, сиділи на веранді. З цікавості я помахав деяким з них, і щоразу отримував привітний помах у відповідь.

Натяки на часовий період були всюди. Пілотовані роботами автомобілі і вантажівки повільно курсували вгору та вниз тінистими вулицями, всі вони були неекологічним антикваріатом: «Транс-Амз», «Додж омніс», «IROC Z28s» та «Кей-карз». Я проминув заправку, вивіска на якій говорила, що бензин коштує

всього дев'яносто три центи за галон.

Я саме збирався повернути на вулицю Галлідея, коли почув звуки фанфар. Мої очі звелись до вікна Табло, яке все ще висіло в кутку екрана.

Арт3 міда зробила це.

Її ім'я з'явилось прямо під моїм. Її рахунок був 9 000 очок — на тисячу менше, ніж у мене. Здається, я отримав бонус за те, що мій аватар отримав Мідний ключ першим.

До мене нарешті дійшли всі наслідки існування Табло. Віднині воно не тільки дозволяє мисливцям стежити за прогресом одне одного, але також показує усьому світу, хто лідирує, створюючи в процесі миттєвих знаменитостей (і мішеней).

Я знав, що саме у цей момент Арт3 міда дивиться на свою копію Мідного ключа, читає підказку, вигравірувану на його поверхні. Я був упевнений, що вона зможе її розшифрувати так само швидко, як і я. Насправді, вона, мабуть, вже на шляху до Мідлтауна.

Це змусило мене знову рухатись. Тепер у мене була всього лиш година фори. А може й менше.

Досягши Клівленд-авеню, вулиці, на якій виріс Галлідей, я помчав вниз потрісканим тротуаром до входу його будинку. Він виглядав як на фотографіях, які я бачив: скромний двоповерховий колоніальний дім з червоними віниловими стінами. На під'їзді до будинку були припарковані два седани «Форд» кінця сімдесятих, один з них стояв прямо на шлакоблоках.

Дивлячись на копію старого будинку Галлідея, я намагався уявити, як він там зростав. Я читав, що в справжньому Мідлтауні, Огайо, в кінці дев'яностих кожен будинок на цій вулиці знесли, щоб звільнити місце для торгового центру. Але Галлідей назавжди зберіг своє дитинство тут, в ОАЗі.

Я побіг вгору доріжкою і ввійшов через парадні двері, які вели у вітальню. Я добре знав цю кімнату, бо вона з'являлась у «Запрошенні Анорака». Я впізнав симульовану дерев'яну обшивку, оранжевий килим, примітні меблі, що виглядали так, ніби їх зібрали з різних гаражних розпродажів ери диско.

Будинок був порожній. З якоїсь причини Галлідей вирішив не розміщувати тут NPC-копію себе чи своїх померлих батьків. Можливо, це було б занадто химерно навіть для нього. Проте я помітив сімейне фото на стіні у вітальні. Воно було зроблене біля місцевого супермаркету «Кеймарт» у 1984, хоча містер та місіс Галлідей все ще були одягнені за модою кінця сімдесятих. Дванадцятирічний Джиммі стояв між ними, похмуро дивлячись в камеру з-під товстих окулярів. Галлідеї виглядали як звичайна американська сім'я. Не було жодного натяку на те, що чоловік у

коричневому костюмі був жорстоким алкоголіком, а усміхнена жінка в квітковому костюмі мала біполярний розлад особистості, чи що молодий хлопець у вицвілій футболці з принтом «Asteroids» одного дня створить абсолютно новий всесвіт.

Оглядаючись, я здивувався, чому Галлідей, який завжди стверджував, що мав жалюгідне дитинство, пізніше згадував його з такою ностальгією. Я знав, що коли нарешті виберусь зі стеків, не оглядатимусь. І точно не створюватиму детальну симуляцію того місця.

Я глянув на габаритний телевізор «Зеніт» та приєднану до нього приставку «Atari 2600». Симульована текстура деревини на пластиковому корпусі «Atari» ідеально відповідала симульованій текстурі на шафі з телевізором та стінах у вітальні. Біля «Atari» лежала взуттєва коробка з дев'ятьма ігровими картриджами: «Combat», «Space Invaders», «Pitfall», «Kaboom!», «Star Raiders», «The Empire Strikes Back», «Starmaster», «Yars' Revenge» та «E.T.». Мисливці надавали особливого значення відсутності «Adventure», гри, в яку Галлідей грав на цій самій приставці в кінці «Запрошення Анорака». Люди обшукали всю симуляцію Мідлтауна, але так і не знайшли копію гри на цілій планеті. Мисливці приносили копії «Adventure» з інших планет, але коли намагались зіграти в них на приставці Галлідея, вони не працювали. Досі ніхто не зміг зрозуміти чому.

Я швидко обшукав іншу частину будинку і переконався, що там не було інших аватарів. Тоді відчинив двері кімнати Джеймса Галлідея. Вона була порожньою, тож я увійшов всередину і зачинив двері. Скріншоти і симуляція цієї кімнати були доступні роками і я вивчив їх досить ретельно. Але це вперше я стояв всередині «справжньої кімнати». По тілу пробігли мурашки.

Килим був жахливого гірчичного кольору. Такі ж були і шпалери. Але стіни майже повністю покриті постерами фільмів чи рок-гуртів: «Справжній геній», «Військові ігри», «Трон», Pink Floyd, Devo, Rush. Прямо біля дверей стояла книжкова полиця, що мерехтіла науковою-фантастикою і фентезі в м'яких обкладинках (всі з яких я прочитав, звичайно). Друга книжкова полиця стояла біля ліжка вщерть забита старими комп'ютерними журналами та правилами до «Dungeons & Dragons». Біля стіни були складені кілька довгих коробок з коміксами, кожна ретельно підписана. І там, на побитому дерев'яному столі в кутку, був перший комп'ютер Джеймса Галлідея.

Як і багато інших комп'ютерів тієї епохи, він містився в одному корпусі з клавіатурою. На етикетці над клавішами було вибито «TRS-8 °COLOR COMPUTER 2, 16K RAM». Із задньої частини машини змійлись кабелі до аудіо-касетного магнітофона,

невеликого кольорового телевізора, матричного принтера та модему на 300 бод. На дошці поруч з модемом був прикріплений довгий список телефонних номерів для набору електронних дошок оголошень.

Я сів і знайшов вмикач живлення для комп'ютера та телевізора. Почувся статичний тріск, потім низький гул: телевізор почав нагріватися. Через мить з'явився зелений стартовий екран TRS-80 і я побачив такі слова:

РОЗШИРЕНА ВЕРСІЯ COLOR BASIC 1.1
АВТОРСЬКІ ПРАВА ЗАХИЩЕНО (c) 1982 РОЗРОБЛЕНО TANDY
OK

Курсор під ними мигав всіма кольорами спектру. Я ввів «привіт» і натиснув клавішу «Enter».

У наступному рядку з'явився напис «?SYNTAX ERROR». «Привіт» не було дійсною командою у BASIC, єдиній мові, яку цей древній комп'ютер розумів.

З досліджень я знав, що касетний магнітофон виконував функцію «стрічкового накопичувача» TRS-80. Він зберігав дані у вигляді аналогового звуку на магнітних аудіокасетах. Коли Галлідей вперше почав програмувати, бідна дитина навіть не мала доступу до дисководу. Він був змушений зберігати код на касетах. Взуттєва коробка біля «стрічкового накопичувача» була заповнена такими касетами. Більшість із них була текстовими пригодницькими іграми: «Raaku-tu», «Bedlam», «Pyramid» і «Madness and the Minotaur». Там також лежали кілька картриджів ROM, які вставлялися у слот збоку комп'ютера. Я порився в ящику, поки не знайшов картридж з кривим жовтим написом «DUNGEONS OF DAGGORATH» на вицвілій червоній етикетці. Обкладинка гри зображала вид від першої особи на коридор підземелля, заблокований блакитним гігантом з великою кам'яною сокирою.

Коли в мережі вперше з'явився список ігор, знайдених в кімнаті Галлідея, я завантажив і навчився грати в кожну з них, тож я вже пройшов «Dungeons of Daggorath» близько двох років тому. Знадобились майже всі вихідні. Графіка була груба, але навіть так гра була весела і неймовірно захоплива.

З веб-форумів я знав, що протягом останніх п'яти років, кілька мисливців грали і проходили «Dungeons of Daggorath» прямо тут на TRS-80 Галлідея. Деякі пройшли кожну гру з взуттєвої коробки, просто щоб подивитися, чи щось трапиться. І нічого не трапилося. Але жоден з цих мисливців не мав Мідного ключа.

Поки я вимикав TRS-80 і вставляв картридж «Dungeons of Daggorath», руки злегка тремтіли. Коли я знову ввімкнув комп'ютер, екран став чорним, і під супровід зловісних звукових ефектів з'явилось примітивне зображення чарівника. В одній руці чарівник тримав жезл, і під ним великими літерами було написано легендарне: «Чи наважишся ти ввійти… в підземелля Даґґората?»

Я поклав пальці на клавіатуру і почав грати. Щойно я це зробив, касетник на вершині комода Галлідея сам увімкнувся і з нього залунала знайома музика. Це був саундтрек Бейзіла Поледоріса до фільму «Конан-варвар».

Напевно, у такий спосіб Анорак показує, що я рухаюсь у правильному напрямі, — подумав я.

Я швидко втратив лік часу. Я забув, що мій аватар сидить у кімнаті Галлідея, і що в реалі я сиджу в своєму сховку, тулячись до електричного обігрівача, тисну на порожнє повітря перед собою, вводячи команди на уявній клавіатурі. Усі ці обставини зникли, і я загубився в всередині гри.

Для керування аватаром у «Dungeons of Daggorath» ви вводили команди, наприклад, «повернути вліво» чи «взяти факел», скеровували його крізь лабіринт коридорів у векторній графіці, одночасно відбиваючись від павуків, кам'яних гігантів, монстрів та привидів. Занурювалися глибше і глибше, просуваючись вниз п'ятьма все складнішими рівнями підземелля. Мені знадобилося багацько часу, щоб зрозуміти команди і особливості гри, але як тільки я їх зрозумів, гра вже не здавалась такою складною. Можливість зберегтись у будь-який момент по суті давала мені нескінченну кількість життів. (Хоча збереження і завантаження гри зі стрічкового накопичувача виявилося повільним і виснажливим процесом. Він часто потребував кілька спроб і багато мороки з регулятором гучності магнітофона.) Збереження гри дозволяло мені робити перерви на ванну кімнату і перезаряджати обігрівач.

Поки я грав, музика з «Конана-варвара» закінчилась, касетник клацнув і почав грати зворотну сторону стрічки, потішивши мене музикою з «Леді-яструба». Я не міг дочекатись, щоб втерти носа Ейчу.

Я досяг останнього рівня підземелля близько четвертої години ранку і зійшовся зі Злим чарівником Даґґорату. Двічі вмерши і перезавантажившись, я нарешті його переміг, використовуючи Меч ельфів і Крижаний перстень. Я закінчив гру, забравши собі чарівний перстень чарівника. Після цього на екрані з'явилося зображення чарівника з яскравою зіркою на жезлі та мантії. Текст нижче говорив: «Узріть! Доля чекає руки нового

чарівника!»

Я чекав, щоб побачити, що станеться. Спершу не відбувалось нічого. Потім древній матричний принтер Галлідея ожив і з гуркотом видавив один рядок тексту. Подавач випхав сторінку з верхньої частини принтера. Я вирвав листок і прочитав, що там було:

Вітання! Ви відчинили Перші ворота!

Я озирнувся і побачив, що тепер в стіні спальні з'явилися ворота з кованого заліза, точно в тому місці, де раніше був плакат «Військових ігор». По центру воріт був мідний замок із замковою шпариною.

Щоб дістатися до замка, я виліз на стіл Галлідея, тоді запхнув Мідний ключ у замкову щілину і повернув його. Ворота почали світитися, ніби розжарений метал, подвійні двері відчинилися всередину, відкриваючи море зірок. Виявилося, що це портал у глибокий космос.

«Боже мій, тут стільки зірок», — почувся безтілесний голос. Я впізнав цей фрагмент з фільму «2010». Тоді почувся низький, зловісний гул, а за ним — фрагмент саундтреку з цього фільму: «Так казав Заратустра» Ріхарда Штрауса.

Я нахилився і заглянув крізь портал. Ліворуч і праворуч, вгору і вниз. Нічого, крім нескінченного поля зірок у всіх напрямках. Примруживши, я зміг роздивитися на відстані декілька крихітних туманностей і галактик.

Я не вагався. Стрибнув у відкриті ворота. Вони ніби засмоктали мене, і я почав падати. Але я падав вперед, а не вниз, і зірки, здавалося, падали зі мною.

0011

Я стояв у залі зі старими аркадними іграми за автоматом «Galaga».

Гра була вже в процесі. Я мав подвійні кораблі та рахунок у 41 780 балів. Я глянув униз і побачив, що мої руки на контролері. Після секунди чи двох дезорієнтації, я рефлекторно почав грати, перемістивши джойстик вліво якраз вчасно, щоб уникнути втрати одного з кораблів.

Тримаючи одне око на грі, я спробував оцінити середовище. Периферійним зором я зміг розрізнити гру «Dig Dug» ліворуч і автомат «Zaxxon» праворуч від мене. Позаду я чув какофонію електронних битв з десятків інших старовинних аркад. Тоді, знищивши хвилю в «Galaga», я помітив своє відображення в екрані гри. Я побачив там не обличчя свого аватара. Це було обличчя Метью Бродеріка. Молодого Метью Бродеріка ще до часів «Ферріса Бюллера» і «Леді-яструба».

Тоді я зрозумів, де я був. І *ким* я був.

Я був Девідом Лайтманом, персонажем Метью Бродеріка в фільмі «Військові ігри». І це була його перша сцена в стрічці.

Я був *усередині фільму*.

Я швидко озирнувся навколо і побачив детальну копію «Ґранд Палас-20», поєднання аркадного залу/піцерії, показаного в фільмі. Навколо кожної гри згуртувались діти з пернатими зачісками вісімдесятих. Інші сиділи в кабінах, їли піцу і пили газовані напої. З музичного автомата в кутку лунала пісня «Video Fever» гурта the Beepers. Все виглядало і звучало саме так, як у фільмі. Галлідей скопіював кожнісіньку деталь з фільму і відтворив його у вигляді інтерактивної симуляції.

Офігіти.

Я роками гадав, які завдання чекають на мене в Перших воротах. Але *такого* не міг і уявити. А, напевно, варто було. «Військові ігри» були одним з найулюбленіших фільмів Галлідея. Ось чому я дивився його більше тридцяти разів. Ну, не тільки, а також через те, що він був абсолютно дивовижним, а головним героєм був олдскульний підліток-хакер. Здавалось, що нарешті всі мої дослідження почали себе виправдовувати.

Тоді я почув електронний звуковий сигнал. Він лунав ніби з правої кишені моїх джинсів. Тримаючи ліву руку на джойстику, я поліз в кишеню і витягнув цифровий годинник. Циферблат показував 7:45 ранку. Коли я натиснув одну з кнопок, щоб заглушити будильник, в центрі дисплея з'явилося попередження: «Девіде, ти запізнишся до школи!»

Голосовою командою я відкрив мапу ОАЗи, в надії дізнатися, куди ворота мене привели. Але виявилося, що я вже не просто поза Мідлтауном, а взагалі поза ОАЗою. Значок локатора був посеред порожнього екрану, а це означало, що я був за межами мапи. Коли я увійшов у ворота, мого аватара перенесло в автономну симуляцію, віртуальне місце, відокремлене від ОАЗи. Схоже, єдиний спосіб повернутися — завершити квест і пройти ворота. Але якщо це відеогра, як в неї грати? Якщо це квест, яка моя мета? Я продовжував грати «Galaga», обдумуючи ці питання. Через секунду в аркадний зал увійшов хлопчик і підійшов до мене.

— Привіт, Девіде! — сказав він, дивлячись на гру.

Я впізнав цього малого з фільму. Його звали Гові. У фільмі, персонаж Меттью Бродеріка передає йому гру і мчить до школи.

— Привіт, Девіде! — повторив хлопчик тим самим тоном. Цього разу, коли він говорив, його слова також з'явилися у вигляді тексту в нижній частині дисплея, як субтитри. Під ними мерехтів червоний напис: «Діалог! Останнє попередження!»

Я починав розуміти. Симуляція попереджала мене, що це був мій останній шанс сказати наступний рядок діалогу з фільму. Якщо я не скажу слова, то можу приблизно здогадатись, що відбудеться далі. КІНЕЦЬ ГРИ.

Але я не панікував, бо я *знав* наступний рядок. Я бачив «Військові ігри» так багато разів, що я знав увесь фільм напам'ять.

— Привіт, Гові! — сказав я. Але голос, який я почув в навушниках, не був моїм. Це був голос Метью Бродеріка. Коли я сказав репліку, попередження на дисплеї зникло, і у верхній частині дисплея з'явився рахунок 100 очок.

Я напружив мізки, намагаючись подумки програти іншу частину сцени. Наступна репліка була за мною.

— Як поживаєш? — сказав я, і мій рахунок зріс до 200 очок.

— Досить добре, — відповів Гові.

У мене запаморочилась голова. Це було неймовірно. Я був повністю *всередині фільму*. Галлідей перетворив фільм п'ятдесятирічної давності на інтерактивну відеогру в реальному часі. Цікаво, скільки часу йому знадобилось на програмування?

На дисплеї загорілося ще одне попередження: «Ти спізнишся в школу, Девіде! Поквапся!»

Я відійшов від автомату «Galaga».

— Ей, не хочеш продовжити? — запитав я Гові.

— Звичайно, — відповів він, схопивши контролер. — Дякую!

На підлозі з'явилася зелена доріжка, що вела від місця, де я стояв, до виходу. Я пішов нею, але тоді згадав повернутися і захопити зошит з зображенням гри «Dig Dug», точно як Девід у

фільмі. Коли я це зробив, рахунок підскочив ще на 100 очок, і на екрані з'явився напис «Бонус за дію!».

— Бувай, Девіде! — закричав Гові.

— Бувай! — крикнув я у відповідь. Ще 100 очок. Це було легко!

Зеленою доріжкою я вийшов з «Ґранд Палас-20» і пройшов вгору жвавою вулицею кілька кварталів. Тепер я біг засадженою деревами приміською вулицею. Завернув за ріг і побачив, що доріжка веде прямо до великої цегляної будівлі. Вивіска над дверима говорила «Середня школа округу Сногоміш» — школа Девіда і місце кількох наступних сцен фільму.

Я забіг всередину, голова кипіла від думок. Якщо наступні дві години я повинен був тільки відтарабанити рядки діалогу з «Військових ігор», то це буде легесенько. Сам того не знаючи, я підготувався більш ніж достатньо. Я знав «Військові ігри», мабуть, навіть краще, ніж «Справжнього генія» чи «Вже краще померти».

Поки я біг порожніми шкільними коридорами, переді мною з'явилося ще одне попередження: «Ти спізнюєшся на урок біології!»

Я продовжував на максимальній швидкості мчати зеленою доріжкою, яка тепер яскраво пульсувала. Вона зрештою привела мене до дверей класу на другому поверсі. Крізь вікно я міг бачити, що урок вже почався. Учитель стояв біля дошки. Я бачив своє місце — єдине порожнє в кімнаті.

Прямо за Еллі Шіді.

Я відчинив двері і навшпиньки пройшов всередину, але вчитель відразу мене помітив.

— Ах, Девіде! Приємно, що ви вирішили до нас приєднатись!

* * *

Протриматись до кінця фільму виявилося набагато складніше, ніж я очікував. Близько п'ятнадцяти хвилин знадобилось лише на те, щоб зрозуміти «правила» гри і розібратися, як працює система підрахунку балів. Насправді потрібно набагато більше, ніж просто читати діалог. Я також мав виконувати всі дії, які виконував персонаж Бродеріка у фільмі, правильним чином і в потрібний момент. Це було наче виконувати провідну роль у виставі, яку ви дивилися багато разів, але ніколи не репетирували.

Першу годину фільму я був на межі, постійно намагаючись продумати наперед наступний рядок діалогу. Варто було запороти слова або не виконати дію в потрібний момент, рахунок

зменшувався і на екрані з'являлося попередження. Після двох помилок поспіль, з'являлося «ОСТАННЄ ПОПЕРЕДЖЕННЯ». Я не був упевнений, що станеться, якщо я помилюся тричі, але думаю, що мене або викине з воріт, або мого аватара просто вб'є. Я не хотів дізнатись, що саме.

Коли я правильно виконував сім дій або декламував сім рядків діалогу поспіль, гра нагороджувала мене підказкою. Наступного разу, коли я не знав, що робити або говорити, то міг вибрати підказку, і правильна дія або рядок діалогу ніби телесуфлер з'являлася на екрані.

Сцени, що не залучали мого персонажа, симуляція скоротила до пасивного споглядання від третьої особи, і все, що я повинен був робити, це сидіти склавши руки і дивитися, як розігрується сюжет, наче дивитися сценку в старих відеоіграх. Під час цих сцен я міг розслабитися, поки мій герой знову не з'являвся на екрані. Під час однієї з таких перерв я спробував отримати доступ до копії фільму з жорсткого диска консолі ОАЗи, з наміром відкрити його у вікні на екрані і підглядати. Але система не дозволила. Насправді, я виявив, що не міг відкрити інші вікна, поки перебував усередині воріт. Коли я спробував, то отримав попередження: «Не шахраювати. Спробуєш схитрувати знову, і *гру завершено*!»

На щастя, виявилося, що допомога мені не потрібна. Після того, як я зібрав максимально можливі п'ять підказок, то розслабився, і гра навіть почала приносити задоволення. Насолоджуватися перебуванням всередині одного з моїх улюблених фільмів було неважко. Через деякий час я навіть виявив, що можу заробляти бонусні очки, говорячи репліки в такому ж тоні і з тією ж інтонацією, як у фільмі.

Тоді я ще не знав, що став першою людиною, яка зіграла в абсолютно новий тип відеоігор. Коли «GSS» пронюхала про симуляцію «Військових ігор» всередині Перших воріт (а це сталось дуже швидко), то компанія швидко запатентувала ідею і почала скуповувати права на старі фільми і телешоу, перетворюючи їх в інтерактивні ігри з ефектом присутності, які вони назвали «синхрофільмами». Синхрофільми стали шалено популярними. Виявилося, що існує великий попит на ігри, які дозволяють зіграти провідну роль в одному зі своїх улюблених старих фільмів або серіалів.

Коли я досяг фінальної сцени фільму, то вже починав смикатися від виснаження. Я не спав понад двадцять чотири години поспіль, весь цей час підключений до симуляції. Остання дія, яку я мав виконати — дати суперкомп'ютеру ВОПР[10] команду «грати з самим собою» в хрестики-нулики. Оскільки

кожна гра закінчувалася внічию, це був неймовірно ефективний спосіб показати комп'ютеру зі штучним інтелектом, що глобальна термоядерна війна — теж гра, в якій «єдиний виграшний хід — не грати». Це не дало запустити всі міжконтинентальні ракети Сполучених Штатів на Радянський Союз.

Я, Девід Лайтман, юний комп'ютерний ґік з передмістя Сіетла, самотужки запобіг кінцеві людської цивілізації.

Командний центр NORAD[11] вибухнув радістю, і я чекав появи титрів. Але їх не було. Замість цього всі персонажі навколо зникли, залишивши мене одного в гігантському штабі. Я глянув на відображення свого аватара в комп'ютерному моніторі і побачив, що більше не виглядаю як Метью Бродерік. Я знову став Парзівалем.

Я оглянув порожній командний центр NORAD гадаючи, що робити далі. Тоді всі гігантські екрани переді мною потемніли, і на них з'явилися чотири рядки яскраво-зеленого тексту. Це була ще одна загадка:

> Нефритовий ключ затаїв капітан
> у місці давно забутім,
> але тоді у свисток подуй,
> коли трофеї всі здобуті.

На секунду я завмер, з німим подивом розглядаючи слова. Тоді вийшов із заціпеніння і швидко зробив кілька скріншотів. Поки я це робив, в найближчій стіні знову з'явилися Мідні ворота. Двері були відчинені, і крізь них можна було побачити спальню Галлідея. Це був вихід. Шлях назовні.

Я це зробив. Я пройшов Перші ворота.

Я знову подивився на загадку на екранах. Мені знадобились роки, щоб розшифрувати Лімерик і знайти Мідний ключ. На перший погляд, ця нова загадка про Нефритовий ключ може зайняти стільки ж часу. Я не зрозумів ані слова. Але я також не тримався на ногах і був не в стані вирішувати головоломки. Я ледве тримав очі розплющеними.

Я стрибнув через вихід і з глухим стуком приземлився на підлогу в спальні Галлідея. Коли повернувся і глянув на стіну, двері зникли, а плакат «Військових ігор» знову з'явився на своєму місці.

Я перевірив статистику аватара, і побачив, що був удостоєний за проходження воріт кількомастами тисячами очок досвіду, досить, щоб одним махом підняти мого аватара з десятого рівня до двадцятого. Тоді перевірив Табло:

ТАБЛИЦЯ РЕКОРДІВ:

1. Парзіваль 110,000
2. Арт3 міда 9,000
3. ДжДГ 0000000
4. ДжДГ 0000000
5. ДжДГ 0000000
6. ДжДГ 0000000
7. ДжДГ 0000000
8. ДжДГ 0000000
9. ДжДГ 0000000
10. ДжДГ 0000000

Мій рахунок збільшився на 100 000 очок, і поруч з ним з'явився значок мідних дверей. ЗМІ (і всі інші), ймовірно, стежать за Табло з минулої ночі, так що тепер весь світ знатиме, що я пройшов Перші ворота.

Я був надто змучений, щоб роздумувати про наслідки. Міг думати тільки про сон.

Я побіг сходами вниз до кухні. Ключі від сімейного автомобіля Галлідея були на дошці поруч з холодильником. Я схопив їх і вибіг на вулицю. Автомобіль (не той, що на блоках) був тисяча дев'ятсот вісімдесят другого року «Форд Тандерберд». Двигун завівся з другої спроби. Я покинув під'їзну доріжку і поїхав до автобусної станції.

Звідти я телепортувався назад до транспортного терміналу поруч з моєю школою на Людусі. Тоді пішов до своєї шафки і перед виходом з ОАЗи скинув усі здобуті скарби, обладунки та зброю аватара.

Коли я зняв візор, була 6:17 ранку. Я потер запалені очі та оглянув темний інтер'єр сховку, намагаючись осягнути все, що тільки-но сталося.

Я раптом зрозумів, як холодно було в машині. Крихітний обігрівач працював всю ніч і батареї виснажилися. Я був надто втомленим, щоб сідати на велотренажер і перезаряджати їх. І в мене не було сил, щоб іти назад у трейлер тітки. Але скоро зійде сонце, тому я знав, що можна завалитися прямо в сховку і не переживати, що замерзну до смерті.

Я зісковзнув зі стільця на підлогу, тоді загорнувся в спальний мішок. Коли закрив очі, почав міркувати над загадкою Нефритового ключа. Але через кілька секунд мене цілком поглинув сон.

Я бачив сновидіння. Я стояв сам у центрі випаленого поля битви, проти мене — декілька різних армій. Переді мною стояла

армія «шісток», а з усіх флангів оточили різні клани мисливців, розмахуючи мечами, зброєю і потужними магічними предметами.

Я глянув униз на своє тіло. Але це було тіло не Парзіваля, а моє власне. І я був одягнений в броню з паперу. У правій руці був іграшковий пластмасовий меч, а в лівій — велике скляне яйце. На вигляд точнісінько як скляне яйце, через яке так переживав герой Тома Круза в фільмі «Ризикований бізнес», але звідкись я знав, що, в контексті мого сну це було «великоднє яйце» Галлідея.

І я стояв там, відкрито тримаючи його перед очима всього світу.

Армії моїх ворогів в унісон видали люті бойові кличі й попрямували на мене. Вони зійшлися біля мене з оголеними зубами і кров'ю в очах. Вони наближалися, щоб відібрати яйце, і я нічого не міг зробити, щоб їх зупинити.

Я знав, що сплю, і тому очікував прокинутися, перш ніж вони дістануться до мене. Але не прокинувся. Сон тривав навіть коли яйце вирвали з моїх рук, і я відчув, як мене роздирають на шматки.

0012

Я спав понад дванадцять годин і повністю пропустив школу.

Коли нарешті прокинувся, протер очі і лежав так у тиші деякий час, намагаючись переконати себе, що події попереднього дня насправді сталися. Тепер це все здавалося мені сном. Занадто добре, щоб бути реальністю. Зрештою, я схопив візор і зайшов у мережу, щоб переконатись напевно.

Здається кожна стрічка новин показувала скріншоти Табло. Й ім'я мого аватара зверху, на першому місці. АртЗ міда була все ще на другому місці, але рахунок біля її імені тепер збільшився до 109 000, всього на 1000 очок менше від мого. І, як і в мене, поруч з рахунком були мідні двері.

Виходить, їй вдалося. Поки я спав, вона розшифрувала напис на Мідному ключі. Тоді пішла в Мідлтаун, знайшла ворота, і подолала весь шлях крізь «Військові ігри», всього через кілька годин після мене.

Я більше не був настільки вражений собою.

Проклацав ще кілька каналів, поки не зупинився на одній з великих новинних мереж, де перед скріншотом Табло сиділи два чоловіки. Той, що зліва — інтелектуал середнього віку, підписаний як «Едгар Неш, експерт з мисливців» — здається, пояснював результати ведучому біля себе.

— …схоже, що аватар на ім'я Парзіваль отримав трохи більше очок за те, що знайшов Мідний ключ першим, — сказав Неш, вказуючи на Табло. — Тоді, рано-вранці, рахунок Парзіваля збільшився ще на сто тисяч очок, а поруч з рахунком з'явився значок Мідних воріт. Те ж саме відбулося з рахунком АртЗ міди кілька годин потому. Це вказує на те, що вони обоє пройшли перші з трьох воріт.

— Знаменитих Трьох воріт, про які Джеймс Галлідей говорив у відео «Запрошення Анорака»? — запитав ведучий.

— Саме так.

— Але містере Неш. Після п'яти років, як можливо, що два аватари здійснили цей подвиг в один день, з різницею у кілька годин?

— Ну, я думаю, що існує тільки одна правдоподібна відповідь. Ці дві людини — Парзіваль і Артеміда — працюють разом. Вони, мабуть, обоє члени так званого «клану мисливців». Це групи мисливців на «великоднє яйце», які…

Я скривився і перемкнув канал, проглядаючи новини, поки не побачив надмірно захопленого репортера, який по супутниковому зв'язку брав інтерв'ю в Оґдена Морроу. *Того самого* Оґдена

Морроу.

— …в прямому ефірі зі свого будинку в штаті Орегон. Спасибі за те, що ви з нами сьогодні, містере Морроу!

— Без проблем, — відповів Морроу.

Минуло майже шість років з часу, коли Морроу востаннє говорив на публіці, але він, схоже, не постарів ні на день. Його буйне сіре волосся і довга борода робили його схожим на помісь Альберта Ейнштейна і Санта-Клауса. Це порівняння було також досить хорошим описом його особистості.

Репортер відкашлявся, очевидно, трохи знервований.

— Дозвольте мені почати з питання, якою є ваша реакція на події останніх двадцяти чотирьох годин? Ви були здивовані, побачивши ці імена на Табло Галлідея?

— Здивований? Так, трохи, напевно. Але «схвильований» краще тут підходить. Як і всі інші, я спостерігав і чекав на цю подію. Звичайно, я не був упевнений, чи буду ще живим, коли це нарешті станеться! Я радий. Це все дуже захоплююче, чи не так?

— Як ви думаєте, ці два мисливці, Парзіваль і Артеміда, працюють разом?

— Гадки не маю. Думаю, це можливо.

— Як ви знаєте, «Gregarious Simulation Systems» зберігають усі записи про користувачів ОАЗи конфіденційними, тому ми не маємо ніякої можливості дізнатись їхні особи. Як ви думаєте, хтось з них наважиться показати себе публіці?

— Якщо вони розумні, то не стануть, — відповів Морроу, поправляючи окуляри в дротяній оправі. — Якби я був на їхньому місці, я б зробив все можливе, щоб зберегти анонімність.

— Чому ви так кажете?

— Тому що коли світ дізнається, хто вони насправді, вони не матимуть і хвилини спокою. Люди ніколи не залишать вас у спокої, якщо думають, що ви можете допомогти їм знайти яйце Галлідея. Повірте мені, я знаю з досвіду.

— Так, думаю, знаєте, — репортер спробував зобразити усмішку. — Тим не менш, наш канал написав як Парзівалю, так і Арт3 міді, і ми запропонували щедрі грошові винагороди кожному з них в обмін на ексклюзивне інтерв'ю, в ОАЗі або тут, в реальному світі.

— Впевнений, що вони отримують багато таких пропозицій. Але я сумніваюся, що приймуть їх, — сказав Морроу. Тоді подивився прямо в камеру, і я відчував, ніби він тепер говорить безпосередньо до мене. — Будь-яка людина досить розумна, щоб зробити те, що зробили вони, не буде ризикувати всім, розмовляючи зі стерв'ятниками зі ЗМІ.

Репортер ніяково усміхнувся.

— Ах, містере Морроу… Не думаю, що їх так називають.

Морроу знизив плечима.

— Шкода. Я називаю.

Репортер знову відкашлявся.

— Ну, рухаємось далі… Чи є у вас які-небудь прогнози про зміни, які нам варто чекати на Табло в найближчі тижні?

— Закладаюсь, що інші вісім порожніх рядків досить швидко заповняться новими іменами.

— Чому ви так думаєте?

— Одна людина може зберігати секрет, але не дві, — відповів він, знову дивлячись прямо в камеру. — Не знаю. Можливо, я помиляюся. Але я впевнений в одному. «Шістки» використають всі доступні їм підлі трюки, щоб дізнатися розташування Мідного ключа та Перших воріт.

— Ви маєте на увазі співробітників «Innovative Online Industries»?

— Так. «IOI». «Шістки». Їхня єдина мета полягає в тому, щоб використовувати лазівки в правилах конкурсу і зруйнувати задум заповіту Джима. Сама душа ОАЗи поставлена на карту. Останнє, чого Джим хотів би для свого творіння, щоб воно потрапило в руки такого фашистського багатонаціонального конгломерату, як «IOI».

— Містере Морроу, «IOI» володіє цим каналом…

— Звичайно, що так! — радісно закричав Морроу. — Вони володіють практично всім! Включно з тобою, красеню! Чи вони набили штрих-код тобі на зад, коли наймали сидіти тут і розповсюджувати корпоративну пропаганду?

Репортер почав заїкатися, нервово поглядаючи кудись за камеру.

— Швидко! — сказав Морроу. — Вам краще перервати мене, перш ніж я скажу що-небудь іще!

Він вибухнув сміхом якраз коли мережа вимкнула його супутникову трансляцію.

Репортеру знадобилося кілька секунд, щоб опанувати себе, а тоді він сказав:

— Ще раз спасибі за те, що були з нами сьогодні, містере Морроу. На жаль, наш час вичерпався. Тепер повернімося до Джуді, яка стоїть з групою відомих дослідників Галлідея…

Я посміхнувся і закрив вікно відеоновин, обдумуючи пораду старого. Я завжди підозрював, що Морроу знає про змагання більше, ніж показує.

* * *

Морроу і Галлідей виросли разом, заснували компанію разом та змінили світ разом. Але Морроу вів зовсім інше життя, ніж Галлідей — в ньому існував набагато тісніший зв'язок з людством. І набагато більше трагедії.

У середині дев'яностих, ще коли «Gregarious Simulation Systems» були «Gregarious Games», Морроу почав жити зі своєю шкільною подругою, Кірою Андервуд. Кіра народилася і виросла у Лондоні. (Її ім'я при народженні було Карен, але після першого перегляду «Темного кристала» вона наполягала, щоб її називали Кірою.) Морроу познайомився з нею в старших класах, вона була студенткою по обміну в його школі. У своїй автобіографії Морроу писав, що вона була «квінтесенцією дівчини-ґіка» відверто захопленою «Монті Пайтоном», коміксами, фантастичними романами та відеоіграми. Вони з Морроу мали кілька спільних уроків, і він майже відразу запав на неї. Він запросив її на щотижневі ігри в «Dungeons & Dragons» (так само, як кілька років до того — Галлідея), і, на його подив, вона погодилася. «Вона стала єдиною жінкою в нашій компанії, — писав Морроу. — І всі хлопці в неї серйозно втріскалися, в тому числі Джим. Саме вона дала йому прізвисько „Анорак", що в британському сленгу означає „одержимий ґік". Я думаю, що Джим використав його як ім'я свого героя „D & D", щоб вразити її. Або, можливо, це був його спосіб дати їй знати, що він зрозумів жарт. Протилежна стать змушувала Джима нервуватися, а Кіра була єдиною дівчиною, з якою він коли-небудь спокійно говорив. Але навіть тоді, це було тільки в ролі Анорака, під час наших ігор. І він звертався до неї тільки на ім'я її героя — Левкосія».

Оґден і Кіра почали зустрічатися. До кінця навчального року, коли настав час їй повертатися додому в Лондон, обоє відкрито заявили про свою любов одне до одного. До кінця навчального року вони щодня підтримували зв'язок електронною поштою, використовуючи ранню доінтернетову мережу «Фідо-нет». Коли вони закінчили середню школу, Кіра повернулася в Штати, переїхала до Морроу і стала однією із перших співробітниць «Gregarious Games». (Протягом перших двох років вона була їхнім цілим художнім відділом.) Через кілька років після запуску ОАЗи вони заручилися. Ще через рік — побралися, після чого Кіра звільнилася з посади художнього керівника в «GSS». (Завдяки своїм акціям у компанії вона вже була мільйонеркою.) Морроу залишався в «GSS» ще п'ять років. Тоді, влітку 2022 року, він оголосив, що покидає компанію. У той час він стверджував, що це було «з особистих причин». Але роками пізніше в автобіографії Морроу напише, що залишив «GSS», тому що «ми були вже не в ігровому бізнесі», і він відчував, що ОАЗа перетворилася на щось

жахливе. «Вона стала добровільною в'язницею для людства», — писав він. — «Приємним місцем, де світ може сховатись від проблем, в той час як людська цивілізація повільно руйнується, в першу чергу через ігнорування».

Також ширились чутки, що Морроу вирішив піти, бо серйозно посварився з Галлідеєм. Жоден з них їх не підтверджував чи спростовував, і ніхто не знав, яка суперечка поклала кінець їхній довгій дружбі. Але джерела в компанії повідомили, що на момент відставки Морроу, вони з Галлідеєм не розмовляли вже протягом декількох років. Проте, коли Морроу покинув «GSS», він продав всю свою частку в компанії безпосередньо Галлідею, за невідому суму.

Оґден і Кіра вже «у відставці» повернулись до свого будинку у штаті Орегон і заснували неприбуткову освітню компанію «Halcydonia Interactive», що створювала безкоштовні інтерактивні пригодницькі ігри для дітей. Я виріс, граючи в ці ігри, дія яких відбувалася в чарівному царстві Галсидонія. Самотню дитину, що росла в стеках, ігри Морроу забирали з похмурої обстановки. Вони також навчили мене рахувати і вирішувати головоломки, а також підняли самооцінку. У певному сенсі Морроу були одними з моїх перших вчителів.

Протягом наступного десятиліття Оґден і Кіра насолоджувалися мирним, щасливим існуванням, живучи і працюючи у відносній самоті. Вони намагалися мати дітей, але їм не судилось. Вони почали задумуватися про всиновлення, коли взимку 2034 року Кіра загинула в автомобільній аварії на обмерзлій гірській дорозі всього за декілька миль від будинку.

Після цього Оґден продовжував керувати компанією самостійно. Він зумів залишатися в тіні до ранку смерті Галлідея, коли його будинок оточили ЗМІ. Кожен вважав, що він, як колись найближчий друг Галлідея, самотужки зможе пояснити, чому покійний мільярдер поставив усі свої статки на змагання. Зрештою Морроу провів прес-конференцію, тільки щоб його залишили в спокої. Це був останній раз, коли він говорив зі ЗМІ, до сьогоднішнього дня. Я дивився запис тієї прес-конференції багато, багато разів.

Морроу почав з короткої заяви, в якій сказав, що не бачився і не говорив з Галлідеєм більше десяти років.

— У нас була сварка, — сказав він, — і це те, що я відмовляюся обговорювати, зараз чи в майбутньому. Достатньо сказати, що я не спілкувався з Джеймсом Галлідеєм більш ніж десять років.

— Тоді чому Галлідей залишив вам свою велику колекцію класичних монетних відеоігор? — запитав репортер. — Вся його

інша власність буде продана з аукціону. Якщо ви більше не були друзями, чому ви єдина людина, якій він щось залишив?

— Гадки не маю, — коротко відповів Морроу.

Інший репортер запитав Морроу, чи він сам планував шукати «великоднє яйце» Галлідея, так як знав Галлідея дуже добре, і тому, ймовірно, має більше шансів, ніж будь-хто інший. Морроу нагадав, що правила змагання, викладені у заповіті Галлідея, забороняють кожному, хто коли-небудь працював на «Gregarious Simulation Systems», або кому-небудь з їхніх найближчих родичів, брати участь у змаганні.

— Чи ви здогадувалися, над чим Галлідей працював усі ці роки на самоті? — запитав інший репортер.

— Ні. Я підозрював, що він працював над новою грою. Джим завжди працював над новою грою. Для нього створювати ігри було як дихати. Але я ніколи не думав, що він задумував щось… такої величини.

— Як людина, яка знала Джеймса Галлідея найкраще, чи маєте ви які-небудь поради для мільйонів людей, які зараз шукають «великоднє яйце»? Як ви думаєте, де потрібно почати пошуки?

— Я думаю, що Джим зробив це досить очевидним, — відповів Морроу, торкнувшись пальцем скроні, так само, як Галлідей у «Запрошенні Анорака». — Джим завжди хотів, щоб усі розділяли його захоплення, любили ті ж речі, що й він. Я думаю, що це змагання є його способом спонукати весь світ це зробити.

* * *

Я закрив відео з Морроу і перевірив електронну пошту. Система повідомила, що я отримав більше двох мільйонів нових небажаних повідомлень. Вони були автоматично перенесені в окрему папку, де я зможу відсортувати їх пізніше. В поштовій скриньці залишилося тільки два нові повідомлення, від людей в моєму затвердженому списку контактів. Одне від Ейча. Інше від Арт3 міди.

Спочатку я відкрив повідомлення від Ейча. Це було відеоповідомлення і у вікні з'явилося обличчя його аватара.

— Чорт забирай! — кричав він. — Просто не віриться! Ти пройшов довбані Перші ворота і *досі не подзвонив мені*? Зателефонуй мені! Вже! Тієї ж секунди, як отримаєш це повідомлення!

Я думав почекати кілька днів, перш ніж зателефонувати Ейчу, але швидко відкинув цю ідею. Мені *потрібно* було з кимось про

все це поговорити, а Ейч був моїм найкращим другом. Якщо я комусь і міг довіряти, то це йому.

Він відповів після першого ж гудка, і в новому вікні переді мною з'явився його аватар.

— Ну ти й пес! — закричав він. — Неймовірний, хитрий, підступний пес!

— Привіт, Ейч, — я намагався поводитись незворушно. — Що нового?

— Що нового? *Що нового*? Ти маєш на увазі, крім того, що я побачив ім'я мого найкращого друга *на вершині Табло*? Крім цього, ти маєш на увазі? — Він нахилився вперед так, що його рот повністю заповнив вікно виклику і крикнув: — Крім цього, не так багато! Не так багато нового взагалі!

Я засміявся.

— Вибач, що так довго не дзвонив. У мене була довга ніч.

— Не може бути, в нього була довга ніч! — сказав він. — Подивіться на нього! Як ти можеш бути таким спокійним! Хіба ти не розумієш, що це означає? Це неймовірно! Це виходить за рамки епічного! Я маю на увазі… прийми бісові вітання, чувак! — Він почав кланятися. — Я не гідний!

— Припини це, добре? Не сталося нічого особливого. Я ж насправді ще нічого не *виграв*…

— Нічого особливого! — закричав він. — *Нічого. Особливого?* Ти жартуєш? Ти тепер легенда, чувак! Ти щойно став першим мисливцем в історії, який знайшов Мідний ключ! І пройшов Перші ворота! Ти бог, віднині і назавжди! Хіба ти цього не розумієш, дурню?

— Серйозно. Припиняй. Я й без того приголомшений.

— Ти бачив новини? Весь світ приголомшений! А форуми мисливців просто дуріють! І всі говорять про *тебе*, аміґо.

— Я знаю. Слухай, сподіваюся, ти не злишся на мене, що тримав тебе в невідомості. Я почувався дуже дивно, не відповідаючи на твої дзвінки і не кажучи, що робив…

— Ой, та ну! — він зневажливо закотив очі. — Ти в біса добре знаєш, що я б зробив те саме, якби був на твоєму місці. Така вже гра. Але… — його тон став серйознішим. — Я *хотів би* знати, як це вийшло, що та Артеміда знайшла Мідний ключ і пройшла ворота одразу після тебе. Всі, здається, думають, що ви працювали разом, але я знаю, що це лайно собаче. Так що ж трапилося? Вона слідкувала за тобою чи як?

Я похитав головою.

— Ні, вона знайшла сховок ключа раніше, ніж я. Минулого місяця, за її словами. Вона просто дотепер не могла його отримати. — Я помовчав секунду. — Я не можу вдаватися в

деталі, щоб не, ти знаєш…

Ейч підняв вгору обидві руки.

— Не турбуйся. Я повністю розумію. Не хотів би, щоб ти випадково дав якусь підказку. — Він подарував фірмову чеширську посмішку, і його блискучі білі зуби, здавалося, заполонили половину екрану. — Насправді, варто сказати тобі, де я зараз…Він віддалив віртуальну камеру, і, замість обличчя крупним планом, вона тепер показувала, де він перебував — на плосковерхому пагорбі, безпосередньо біля входу в Гробницю жахіть.

У мене відвисла щелепа.

— Якого?..

— Ну, коли я побачив твоє ім'я в усіх новинах минулої ночі, мені спало на думку, що, скільки я тебе знаю, ти ніколи не мав грошей, щоб багато подорожувати. Будь-куди, насправді. Тому я зрозумів, якщо ти знайшов схованку Мідного ключа, він мав бути десь близько до Людуса. Чи, може, навіть *на* Людусі.

— Чудова робота, — відповів я, справді маючи це на увазі.

— Не зовсім. Я годинами думав своїм крихітним мозком, перш ніж нарешті здогадався обшукати карту Людуса на поверхневі особливості, описані в модулі «Tomb of Horrors». Як тільки я це зробив, все інше стало на свої місця. І ось я тут.

— Мої вітання.

— Так, це було досить легко, після того, як ти вказав мені правильний напрямок. — Він озирнувся через плече на гробницю. — Я шукав це місце багато років, а воно весь цей час було за кілька хвилин ходи від моєї школи! Я відчуваю себе повним ідіотом, що сам про це не здогадався.

— Ти не ідіот, — сказав я. — Ти розшифрував Лімерик самостійно, інакше ти б навіть не знав про модуль «Tomb of Horrors», правда?

— То ти не розлючений? — спитав він. — Що я скористався інсайдерською інформацією?

Я похитав головою.

— У жодному разі. Я б зробив те саме.

— Ну, незважаючи на це, я в боргу перед тобою. І я цього не забуду.

Я кивнув у бік гробниці позаду нього.

— Ти вже був усередині?

— Так. Я піднявся сюди, щоб зателефонувати тобі, поки чекаю, щоб сервери оновились опівночі. Гробниця зараз порожня, бо твоя подруга Артеміда вже пронеслась тут сьогодні.

— Ми не друзі, — відповів я. — Вона просто з'явилася через кілька хвилин після того, як я отримав ключ.

— Ви билися?

— Ні. Гробниця не дозволяє PvP. — Я глянув на час. — Схоже, перед оновленням тобі треба вбити ще кілька годин.

— Так. Я вивчаю оригінальний модуль «D & D», намагаюся підготуватися, — сказав він. — Хочеш дати якісь поради?

Я посміхнувся.

— Ні. Не дуже.

— Я так не думаю, — він помовчав кілька секунд. — Слухай, я повинен тебе дещо запитати. Хто-небудь у твоїй школі знає ім'я твого аватара?

— Ні, я був обережний і тримав його в секреті. Ніхто не знає мене, як Парзіваля. Навіть вчителі.

— Добре, — сказав він. — Я робив так само. На жаль, кілька мисливців, які часто бувають у Підвалі, знають, що ми обидва ходимо до школи на Людусі, і вони зможуть побачити зв'язок. Особливо мене хвилює один…

Я відчув напад паніки.

— Ай-р0к?

Ейч кивнув.

— Він дзвонив мені безупинно, відколи твоє ім'я з'явилося на Табло, розпитував, що я знаю. Я прикинувся дурнем, і він, здається, купився. Але якщо моє ім'я з'явиться на Табло, то можна закластись, що він почне хвалитися, що знає нас. І коли він почне розповідати іншим мисливцям, що ми вчимося на Людусі…

— Лайно! — вилаявся я. — Тоді кожен мисливець у симуляції буде тут у пошуках Мідного ключа.

— Правильно, — сказав Ейч. — І скоро розташування гробниці стане загальновідомим.

Я зітхнув.

— Тоді тобі краще отримати ключ до того, як це станеться.

— Я зроблю все можливе. — Він підняв копію модуля «Tomb of Horrors». — Тепер, якщо ти мене вибачиш, я буду всоте за сьогодні перечитувати цю річ.

— Успіхів, Ейч, — сказав я. — Подзвони мені, коли пройдеш ворота.

— *Якщо* я пройду ворота…

— Пройдеш, — сказав я. — І коли ти це зробиш, нам потрібно зустрітись у Підвалі та поговорити.

— Домовились, аміґо.

Він помахав рукою на прощання і збирався завершити розмову, коли я заговорив.

— Агов, Ейч?

— Так?

— Тобі напевно захочеться покращити свої лицарські навики.

Знаєш, у період між зараз і до півночі.

Він на мить здивувався, а тоді обличчя осяяла посмішка розуміння.

— Догнав, — сказав він. — Спасибі, друже.

— Щасти.

Коли вікно дзвінка погасло, я задався питанням, як ми з Ейчем зможемо залишитися друзями під час всього, що чекає на нас попереду. Жоден з нас не хотів працювати в команді, тож від цього моменту ми прямі конкуренти. Чи я з часом шкодуватиму, що допоміг йому сьогодні? Чи злитимуся, що мимоволі привів його до схованки Мідного ключа?

Я відкинув ці думки і відкрив мейл від Арт3 міди. Це був старомодний лист.

> *Дорогий Парзіваль,*
>
> *Вітаю! Бачиш? Ти тепер знаменитий, як я і казала. Хоча, схоже, ми обоє тепер в центрі уваги. Трохи страшно, еге ж?*
>
> *Дякую за пораду грати на лівій стороні. Ти мав рацію. Якимось чином це спрацювало. Але не думай, що тепер я тобі щось винна, містер.:-)*
>
> *Перші ворота були досить шаленими, скажи? Зовсім не те, що я очікувала. Було б круто, якби Галлідей дав мені можливість грати Еллі Шіді, але що поробиш!*
>
> *Ця нова загадка справжня головоломка, чи не так? Сподіваюся, її розшифрування не займе ще п'ять років.*
>
> *У будь-якому разі, я просто хотіла сказати, що це була велика честь зустрітися з тобою. Сподіваюся, що наші шляхи знову перетнуться найближчим часом.*
>
> *Щиро,*
>
> *Арт3 міда*
>
> *P.S. — Насолоджуйся першим місцем, друже. Це не надовго.*

Я перечитав її повідомлення кілька разів, посміхаючись, наче дурненький школяр. Тоді набрав відповідь:

> *Дорога Арт3 мідо,*
>
> *І тебе вітаю. Ти не жартувала. Суперництво справді відкриває у тобі нові можливості.*
>
> *Можеш не дякувати за пораду грати з лівої сторони. Ти тепер точно мені винна.;-)*
>
> *Нова загадка легесенька. Якщо чесно, думаю, я вже її*

розгадав. Що стримує тебе?

Для мене теж було честю зустрітися з тобою. Якщо коли-небудь захочеш повисіти в чат-кімнаті, дай мені знати.

Нехай з тобою буде Сила,

Парзіваль

P.S. — Ти кидаєш мені виклик? Покажи, на що здатна, жінко.

Переписавши його кілька десятків разів, я натиснув на кнопку «Відправити». Тоді відкрив скріншот загадки про Нефритовий ключ і почав його вивчати склад за складом. Але я ніяк не міг зосередитися. Як сильно я не намагався, думки поверталися до АртЗ міди.

0013

Ейч пройшов Перші ворота на початку наступного дня.

Його ім'я з'явилося на Табло на третьому місці, з рахунком у 108 000 очок. Вартість здобуття Мідного ключа знизилась для нього ще на 1000 очок, але вартість проходження перших воріт залишилася незмінною — 100 000.

Я повернувся до школи того ж ранку. Думав прикинутися хворим, але переживав, що моя відсутність може викликати підозри. Коли я прийшов, то зрозумів, що хвилюватися не було потреби. Через раптове пожвавлення інтересу до Полювання не з'явилися більше половини студентів і кілька вчителів. Так як всі в школі знали мого аватара під ім'ям Вейд3, ніхто не звернув на мене жодної уваги. Тиняючись коридорами непоміченим, я вирішив, що мені подобається мати секретну особистість. Я почувався наче Кларк Кент або Пітер Паркер. Думаю, моєму батьку це б сподобалось.

Того ж дня Ай-р0к надіслав нам з Ейчем мейли, намагаючись шантажувати. Він сказав, що якщо ми не скажемо йому, як знайти Мідний ключ і Перші ворота, він запостить усе, що про нас знає, на кожному можливому мисливському форумі. Коли ми відмовилися, він виконав свою погрозу і почав розповідати всім, хто бажав слухати, що ми з Ейчем були учнями на Людусі. Звичайно, у нього не було можливості довести, що він дійсно нас знає, і на той час сотні інших мисливців називали себе нашими близькими друзями, тому ми з Ейчем сподівалися, що його пости залишаться непоміченими. Але цього, звичайно, не сталось. Принаймні двоє інших мисливців були досить розумними, щоб з'єднати точки між Людусом, Лімериком і «Tomb of Horrors». Наступного дня після того, як Ай-р0к випустив кота з мішка, в четвертому слоті на Табло з'явилося ім'я «Дайто». Потім, менш ніж через п'ятнадцять хвилин, в п'ятому слоті з'явилося ім'я «Шото». Якимось чином вони обидва отримали копію Мідного ключа в один день, не чекаючи оновлення сервера опівночі. Через кілька годин обидва пройшли Перші ворота.

Ніхто не чув про цих аватарів раніше, але їхні імена ніби вказували на те, що вони працюють разом, як дует або в складі клану. «Шото» і «дайто» були японськими назвами для коротких і довгих мечів, які носили самураї. Якщо їх носили разом, два мечі називали «дайшо», і це швидко стало прізвиськом, за яким були відомі ці аватари.

Пройшло всього чотири дні відколи моє ім'я з'явилося на Табло, і кожного дня нижче з'являлось нове ім'я. Полювання

набирало обертів.

Весь тиждень я не міг зосередитися на тому, що говорили вчителі. На щастя, залишилось тільки два місяці школи, і я вже заробив достатньо кредитів, щоб випуститись, навіть якщо надалі перестану вчитись. Тому я дрейфував від одного класу до іншого в заціпенінні, ламаючи голову над загадкою Нефритового ключа, знову і знову повторюючи її в голові.

Нефритовий ключ затаїв капітан
у місці давно забутім,
але тоді у свисток подуй,
коли трофеї всі здобуті.

Згідно з підручником англійської літератури, чотирирядковий вірш з перехресним римуванням називають катреном, так що це стало моєю назвою для загадки. Щоночі після школи я виходив з ОАЗи і заповнював порожні сторінки щоденника можливими інтерпретаціями катрена.

Про якого «капітана» говорить Анорак? Капітан Кенгуру? Капітан Америка? Капітан Бак Роджерс у двадцять п'ятому столітті?

А де в біса було це «місце давно забуте»? Ця частина підказки здавалася дратівливо неконкретною. Дім Галлідея у Мідлтауні не можна назвати «забутим», але, можливо, він говорив про інший будинок у своєму рідному місті? Це здавалось надто легким і надто близьким до схованки Мідного ключа.

Спочатку я думав, що забуте місце може бути посиланням на один з улюблених фільмів Галлідея «Помста придурків». У цьому фільмі заучки орендували напівзруйнований дім та відремонтували його (під класичну музику вісімдесятих). Я відвідав симуляцію будинку з «Помсти придурків» на планеті Сколнік і провів день у пошуках, але вони не мали успіху.

Останні два рядки катрена були також цілковитою загадкою. Вони говорили, що, як тільки ви знайдете забуте місце, потрібно буде зібрати низку «трофеїв», а тоді подути в якийсь свисток. Чи рядок «в свисток подуй» вживається в переносному значенні й означає «привернути до чогось увагу»? У будь-якому випадку, для мене це не мало ніякого сенсу. Але я продовжував прокручувати кожен рядок, слово за словом, поки мій мозок не почав нагадувати зубну пасту «Аквафреш».

* * *

У ту п’ятницю після школи, в день коли Дайто і Шото пройшли Перші ворота, я сидів у віддаленому місці, в декількох милях від школи, на крутому пагорбі з самотнім деревом на вершині. Я любив приходити сюди почитати, зробити домашню роботу або просто насолоджуватися видом на навколишні зелені поля. Я не мав такої можливості в реальному світі.

Сидячи під деревом, я перебирав мільйони повідомлень, що як і раніше засмічували мою поштову скриньку. Я проглядав їх весь тиждень. Записки приходили від людей по всій земній кулі. Листи з вітаннями. Прохання про допомогу. Смертельні погрози. Запити на інтерв’ю. Кілька довгих, непослідовних нападок від мисливців, чиї пошуки «яйця» явно звели їх з розуму. Я також отримав запрошення приєднатися до чотирьох найбільших кланів мисливців: Овіраптори, Клан Долі, Майстри Ключа і Команда Банзай. Я відповів кожному з них спасибі, але ні.

Коли я втомився читати «фанатську пошту», відсортував усі повідомлення, позначені як «пов’язані з бізнесом», і почав проглядати їх. Виявилося, що я отримав кілька пропозицій від кіностудій і книжкових видавництв, зацікавлених у купівлі прав на історію мого життя. Я видалив їх усі, бо вирішив не розкривати світу свою справжню особу. Принаймні, поки не знайду «яйце».

Я також отримав кілька запитів від компаній, які хотіли використовувати ім’я і обличчя Парзіваля для продажу своїх послуг і продуктів. Продавець електроніки був зацікавлений у використанні мого аватара для просування лінійки імерсивного обладнання ОАЗи, щоб продавати «схвалені Парзівалем» тактильні установки, рукавички і візори. Були також пропозиції від мережі доставки піци, виробника взуття та інтернет-магазину, який продав дизайни аватарів. Була навіть компанія з виробництва іграшок, яка хотіла виготовити лінію ланч-боксів і фігурок Парзвіваля. Ці компанії пропонували заплатити кредитами ОАЗи, які будуть перераховані безпосередньо на рахунок мого аватара.

Я не міг повірити своєму щастю.

На кожен із запитів я відповів, що прийму їх пропозиції за наступних умов: я не розкриватиму свою справжню особу і вестиму бізнес через свого аватара в ОАЗі.

Протягом години почали надходити відповіді з вкладеними контрактами. Я не міг дозволити собі адвоката, який би їх переглянув, але всі вони були терміном до року, так що я просто підписав їх в електронному вигляді і надіслав назад разом з тривимірною моделлю мого аватара, для використання у рекламних роликах. Я також отримав запити на звукові записи голосу мого аватара, тому послав їм синтезований кліп глибокого

баритона, який змусив мене звучати як одного з тих хлопців, які роблять закадрову озвучу трейлерів до фільмів.

Після того, як вони все отримали, нові спонсори мого аватара повідомили, що перший транш виплат на рахунок в ОАЗі перерахують протягом наступних сорока восьми годин. Суми грошей, яку я мав отримати, було недостатньо, щоб зробити мене багатим. Навіть близько. Але дитині, яка виросла ні з чим, це здавалося цілим статком.

Я зробив кілька швидких обчислень. Якщо жити ощадливо, мені вистачить, щоб виїхати зі стеків та орендувати десь невелику квартиру. Принаймні на рік. Сама думка викликала в мене нервове збудження. Я мріяв про втечу зі стеків так довго, скільки себе пам'ятаю, і тепер здавалося, що мрія скоро здійсниться.

Розібравшись з рекламними пропозиціями, я продовжував сортувати повідомлення електронної пошти. Відсортувавши все за відправником, виявив більше п'яти тисяч листів від «Innovative Online Industries». Насправді, вони надіслали п'ять тисяч копій одного і того ж повідомлення. Вони відправляли його весь тиждень, відколи моє ім'я вперше з'явилося на Табло. І вони досі надсилали його кожної хвилини.

«Шістки» закидали мене листами, щоб переконатися, що привернуть мою увагу. Всі листи були позначені як «особливо важливі», з темою: «Термінова ділова пропозиція, будь ласка, прочитайте відразу!»

У мить, коли я його відкрив, відправилося підтвердження, повідомляючи «IOI», що я нарешті прочитав їхнього листа. Після цього вони перестали надсилати нові.

> *Дорогий Парзіваль,*
>
> *По-перше, дозволь привітати тебе з останніми досягненнями, які ми в «Innovative Online Industries» високо цінуємо.*
>
> *Від імені «IOI», я хочу зробити тобі надзвичайно вигідну бізнес-пропозицію деталі якої ми можемо обговорити в приватній чат-сесії. Будь ласка, використай вкладену контактну картку, щоб зв'язатись зі мною, коли тобі буде зручно, незалежно від дня чи години.*
>
> *З огляду на нашу репутацію в спільноті мисливців, я зрозумію, якщо ти сумніваєшся, чи говорити зі мною. Проте, май на увазі, якщо ти не приймеш нашу пропозицію, ми маємо намір зв'язатись з кожним твоїм конкурентом. Принаймні, ми сподіваємося, що ти зробиш нам честь бути першим, хто почує нашу щедру пропозицію. Що тобі втрачати?*

Дякую за твою увагу. З нетерпінням чекаю на розмову з тобою.

Щиро твій,

Нолан Сорренто

Керівник операцій Innovative Online Industries

Незважаючи на розважливий тон повідомлення, погроза була кришталево чистою. «Шістки» хотіли мене завербувати. Або заплатити, щоб я розказав, як знайти Мідний ключ і пройти Перші ворота. А якщо я відмовлюся, вони звернуться до АртЗ міди, потім до Ейча, Дайто, Шото, і кожного мисливця, якому вдасться потрапити на Табло. Ці безсовісні корпоративні слизняки не зупиняться, поки не знайдуть когось досить дурного або відчайдушного, щоб здатися і продати інформацію, яка їм необхідна.

Моїм першим бажанням було видалити кожнісіньку копію електронного листа і вдати, що я його ніколи не отримував, але я передумав. Я хотів знати, що саме «IOI» збирались запропонувати. І не міг упустити шанс зустрітися з Ноланом Сорренто, сумнозвісним лідером «шісток». Зустріч в чаті не несла жодної небезпеки, якщо стежити за своїми словами.

Я подумував телепортуватися на Інсіпіо перед «інтерв'ю», щоб купити новий дизайн для аватара. Можливо, костюм індивідуального крою. Щось круте і дороге. Але передумав. Мені було нічого доводити тому корпоративному придурку. Зрештою, я тепер був відомим. Я завалюся в стандартному прикиді та з недбалим відношенням. Вислухаю їхню пропозицію, тоді скажу поцілувати мою симульовану дупу. Можливо, запишу все на відео і викладу на «ютубі».

Я готувався до зустрічі, вивчаючи в пошуковику про Нолана Сорренто все що можна. Він мав докторський ступінь в галузі комп'ютерних наук. До того, як стати керівником операцій в «IOI», був висококласним дизайнером ігор, відповідальним за створення кількох сторонніх рольових ігор всередині OA3и. Я грав у всі його ігри, і вони були насправді дуже добрими. Він був пристойним кодером, до того, як продав душу. Було очевидно, чому «IOI» найняла його керувати їхніми лакеями. Вони зрозуміли, що дизайнер ігор матиме найкращий шанс вирішити грандіозну головоломку Галлідея. Але Сорренто і «шістки» вже протягом п'яти років не мали, чим похвалитися. І тепер, коли на Табло одне за одним почали з'являтися імена аватарів-мисливців, він явно шаленіє. Начальство, мабуть, критикує Сорренто з усіх боків. Цікаво, це була ідея Сорренто спробувати мене завербувати, чи

йому наказали?

Належно підготувавшись, я почувався готовим сісти за стіл з дияволом. Відкрив контактну картку, прикріплену до повідомлення Сорренто, і клацнув іконку «запрошення в чат» у нижньому кутку.

0014

Коли підключення до сесії завершилось, мій аватар матеріалізувався на великому оглядовому майданчику, в чорному просторі за вигнутим вікном — приголомшливий вид на десятки світів ОАЗи. Я опинився на космічній станції або дуже великому транспортному кораблі; не міг сказати, на чому саме.

Чат-сесії працювали інакше, ніж чат-кімнати, і утримувати їх було набагато дорожче. Коли ви відкривали чат-сесію, неповноцінна копія аватара проектувалася в інше місце ОАЗи. Аватар не був там насправді, і виглядав для інших аватарів як злегка прозорий привид. Але ви все одно могли поверхнево взаємодіяти з середовищем — відкривати двері, сидіти на стільцях і таке інше. Чат-сесії в основному використовували в бізнесі, коли компанія хотіла провести зустріч у конкретному місці ОАЗи, не витрачаючи час і гроші на телепортацію кожного з аватарів. Я користувався нею вперше.

Обернувшись, я побачив, що мій аватар стоїть перед великою С-подібною стійкою приймальні. Над нею висів логотип компанії «IOI» — гігантські хромовані літери двадцять футів заввишки. Коли я підійшов до столу, неймовірно красива блондинка встала, щоб мене привітати.

— Містере Парзіваль, — сказала вона, злегка вклонившись. — Ласкаво просимо в «Innovative Online Industries»! Одну хвилинку. Містер Сорренто вже в дорозі.

Не знаю, як це було можливо, адже я не попереджав їх про візит. Поки я чекав, спробував активувати відеозапис, але «IOI» відключила таку можливість в цій чат-сесії. Вони явно не хотіли, щоб у мене був відеодоказ того, що тут мало відбутись. Накрився мій план опублікувати інтерв'ю на «Ютубі».

Менш ніж через хвилину в автоматичних дверях на протилежному боці оглядового майданчика з'явився інший аватар. Він попрямував до мене, його чоботи стукали по полірованій підлозі. Це був Сорренто. Я впізнав його, бо він не використовував стандартного аватара-шістку — одна з переваг його посади. Обличчя його аватара відповідало фотографіям в Інтернеті. Світле волосся і карі очі, яструбиний ніс. Він таки носив стандартну уніформу «шісток» — темно-синій комбінезон із золотими погонами на плечах і срібним логотипом «IOI» справа на грудині, під яким вказувався номер працівника: 655321.

— Нарешті! — сказав він, підійшовши та посміхаючись, як шакал. — Відомий Парзіваль удостоїв нас своєю присутністю! — Він простягнув праву руку в рукавичці. — Нолан Сорренто,

керівник операцій. Для мене велика честь зустрітися з тобою.

— Так, — сказав я, роблячи все можливе, аби звучати відсторонено. — Взаємно, мабуть.

Навіть як проекція в чат-сесії, мій аватар міг би зобразити потиск руки. Замість цього я просто дивився на неї, так ніби він пропонував мені дохлого пацюка. Через кілька секунд він її опустив, але його посмішка не зникла. Вона стала ще ширшою.

— Будь ласка, йди за мною.

Він провів мене через палубу, назад через автоматичні двері, які ковзнули і відкрили великий пусковий док. Там містився один міжпланетний шатл, прикрашений логотипом «IOI». Сорренто почав підніматися, але я зупинився біля трапу.

— Навіщо ви привели мене сюди через чат-сесію? — запитав я, вказуючи на док навколо нас. — Чому б просто не повідомити свою пропозицію в чат-кімнаті?

— Прошу, зроби мені приємність, — сказав він. — Ця час-сесія є *частиною* нашої пропозиції. Ми хочемо дати тобі такі ж відчуття, які ти б отримав відвідавши наш офіс особисто.

Звичайно, — подумав я. — *Якби я прийшов сюди особисто, мого аватара вже оточили би тисячі «шісток», і я був би до ваших послуг.*

Я приєднався до нього в шатлі. Рампа втягнулася і ми стартували з доку. Через серпоподібне вікно корабля я побачив, що ми покидаємо одну з орбітальних космічних станцій «шісток». Безпосередньо перед нами була планета IOI-1, масивна хромована куля. Вона нагадала мені про плаваючі сфери-вбивці з фільму «Фантазм». Мисливці називали IOI-1 «рідною домівкою шісток». Компанія побудувала її незадовго після початку змагання, щоб та служила онлайн-базою «IOI» з оперативної діяльності.

Наш шатл, який, здавалося, летів на автопілоті, швидко досяг планети і почав ковзати над її дзеркальною поверхнею. Поки ми робили один повний оберт, я витріщався у вікно. Наскільки мені відомо, ще жодному мисливцю не проводили такий тур.

Від полюса до полюса, IOI-1 була покрита арсеналами, бункерами, складами та ангарами з транспортними засобами. Виднілися цятки аеродромів, де в очікуванні дії стояли рядами блискучі бойові судна, космічні апарати та механізовані бойові танки. Поки ми обстежували армаду «шісток», Сорренто нічого не казав. Він просто дозволив мені дивитись.

Раніше я бачив скріншоти поверхні IOI-1, але вони були низької якості і зроблені з високої орбіти, за межами оборонної сітки планети. Великі клани вже протягом декількох років відкрито змовлялися завдати Операційному комплексу «шісток» ядерного удару, але вони ніколи не могли пройти через оборонну

сітку або досягти поверхні планети.

Коли ми завершили обліт, попереду виринув Операційний комплекс IOI. Він складався з трьох дзеркальних веж — два прямокутні хмарочоси по обидві сторони від круглого. При погляді зверху, ці три будівлі утворювали логотип «IOI».

Шатл сповільнився і завис над вежею О-подібної форми, тоді по спіралі спустився вниз до маленького посадкового майданчика на даху.

— Вражаюче, чи не так? — запитав Сорренто, нарешті порушуючи мовчання, коли ми приземлилися і опустилася рампа.

— Непогано, — я пишався спокійним тоном у голосі. По правді кажучи, я ще не оговтався від усього, що тільки-но побачив. — Це копія реальних веж «IOI», розташованих в центрі Колумбуса, так?

Сорренто кивнув.

— Так, комплекс у Колумбусі є штаб-квартирою нашої компанії. Більша частина моєї команди працює у цій центральній вежі. Наша близькість до «GSS» виключає можливість відставання системи. І, звичайно ж, Колумбус не страждає від частих відключень електроенергії, що трапляється у найбільших американських містах.

Він констатував очевидне. «Gregarious Simulation Systems» розташовувались в Колумбусі, як і головна серверна кімната ОАЗи. Резервні дзеркальні сервери були розташовані по всьому світу, але всі вони були пов'язані з основним вузлом в Колумбусі. Саме тому протягом десятиліть з моменту запуску симуляції, місто стало своїм родом високотехнологічною Меккою. В Колумбусі користувач ОАЗи міг отримати найшвидше, найнадійніше підключення до симуляції. Більшість мисливців мріяли коли-небудь туди переїхати, в тому числі і я.

Я вийшов за Сорренто з шатлу та зайшов до ліфту, що примикав до посадкового майданчику.

— За останні кілька днів ти став знаменитістю, — сказав він, коли ми почали спускатися. — Це, напевно, дуже захоплююче. Можливо, і трохи страшно, га? Знати, що ти тепер володієш інформацією, за яку мільйони людей готові вбити?

Я чекав, що він скаже щось на зразок цього, тому підготував відповідь заздалегідь.

— Ви не заперечуєте, якщо ми пропустимо тактику залякування та інтелектуальні ігри? Просто скажіть мені деталі вашої пропозиції. Я маю й інші справи.

Він посміхнувся мені, так ніби я був не по роках розвиненою дитиною.

— Так, впевнений, що маєш, — сказав він. — Але, будь ласка,

не поспішай робити будь-які висновки щодо нашої пропозиції. Я думаю, ти будеш дуже здивований. — Тоді, з раптовою різкістю в голосі, додав. — Насправді, я в цьому впевнений.

Роблячи все можливе, щоб приховати страх, я закотив очі і сказав:

— Як скажеш, чувак.

Коли ми досягли 106 поверху, прозвучав сигнал і двері ліфта відчинились. Я пройшов за Сорренто повз іншого реєстратора і вниз довгим яскраво освітленим коридором. Декор був ніби з науково-фантастичної утопії. Високотехнологічний і бездоганний. Ми проминули кількох інших аватарів-шісток, які в момент, коли бачили Сорренто, вітали його, ніби він був якимось високопоставленим генералом. Сорренто не відповідав та не реагував на підлеглих жодним чином.

Зрештою, він привів мене у величезну відкриту кімнату, яка, як видавалося, займала більшу частину 106-го поверху. Вона містила море кабінок з високими стінами, у кожній сиділа одна людина, під'єднана до імерсивної установки.

— Ласкаво просимо до Відділу оології IOI, — сказав Сорренто з очевидною гордістю.

— То це кодло «шестірок», так? — сказав я, озираючись.

— Немає потреби бути грубим. — сказав Соррено. — Це може бути і твоя команда.

— Я теж отримаю свою кабінку?

— Ні. У тебе буде власний офіс, з дуже красивим видом. — Він посміхнувся. — Не те, щоб ти багато часу його споглядав.

Я вказав на одну з нових імерсивних установок «Габашоу».

— Хороша машина, — сказав я.

Вона справді такою була. Витвір мистецтва.

— Так, дійсно хороша, правда? — сказав він. — Наші імерсивні установки суттєво модифіковані, і всі вони об'єднані в мережу. Наші системи дозволяють декільком операторам керувати аватаром будь-якого оолога. Таким чином, в залежності від перешкод, на які аватар наштовхується під час квесту, контроль може бути миттєво переданий члену команди з навичками, що найкраще підходить для вирішення ситуації.

— Так, але це нечесно, — зауважив я.

— Перестань, — сказав він, закотивши очі. — Немає такого поняття. Змагання Галлідея не має ніяких правил. Це одна з багатьох колосальних помилок, яких припустився старий дурень.

Перш ніж я встиг відповісти, Сорренто знову рушив і повів мене через лабіринт кабінок.

— Усі наші оологи за допомогою голосового зв'язку пов'язані з групою підтримки, — продовжив він, — яка складається з

дослідників Галлідея, експертів з відеоігор, історії поп-культури і криптологів. Вони працюють разом, щоб допомогти кожному з наших аватарів подолати будь-яку проблему і вирішити всі головоломки, з якими вони стикаються. — Він повернувся і посміхнувся мені. — Як бачиш, ми про все подбали, Парзівалю. Ось чому ми виграємо.

— Так. Ви тут проробляєте першокласну роботу. Браво. Тепер нагадайте, чому ми зараз розмовляємо? Ах, точно. Ви ж поняття не маєте, де Мідний ключ, і вам потрібна моя допомога, щоб його знайти.

Сорренто примружив очі; тоді засміявся.

— Ти мені подобаєшся, хлопче, — сказав він, посміхаючись мені. — У тебе є дві якості, якими я захоплюсь: здібність та мужність.

Ми продовжували йти. Через кілька хвилин прибули у величезний офіс Сорренто. З вікон відкривався приголомшливий вид на околиці «міста». Небо заповнили літаючі автомобілі та космічні апарати, а симульоване сонце планети тільки починало заходити. Сорренто сів за стіл і запропонував мені стілець прямо навпроти нього.

Ось і воно, — подумав я сівши. — *Тримайся впевнено, Вейде.*

— Я просто перейду до суті — сказав він. — «IOI» хоче взяти тебе на роботу. Консультантом для допомоги в пошуках «великоднього яйця» Галлідея. В твоєму розпорядженні будуть всі величезні ресурси нашої компанії. Гроші, зброя, магічні предмети, кораблі, артефакти. Що забажаєш.

— Якою буде моя посада?

— *Головний оолог*, — відповів він. — Ти керуватимеш всією дивізією, другий тільки після до мене. Я говорю про п'ять тисяч добре навчених боєздатних аватарів, які будуть отримувати накази безпосередньо від тебе.

— Звучить досить пристойно, — сказав я, намагаючись здаватися безтурботним.

— Звичайно. Але це ще не все. В обмін на твої послуги ми готові платити два мільйони доларів на рік, плюс бонус в один мільйон доларів авансом. А якщо і коли ти допоможеш нам знайти «яйце», отримаєш двадцять п'ять мільйонів доларів зверху.

Я вдав, ніби додаю всі ці числа на пальцях.

— Нічого собі, — сказав я, намагаючись звучати враженим. — А з дому я зможу працювати?

Сорренто, здається, не міг зрозуміти, чи я була не жартую.

— Ні, — сказав він. — Боюся, що ні. Тобі доведеться переїхати сюди у Колумбус. Але ми забезпечимо тобі чудові житлові умови тут. І власний офіс, звичайно. Твою власну

найновішу імерсивну установку…

— Зачекайте, — сказав я, піднявши руку. — Ви маєте на увазі, мені доведеться жити в хмарочосі «IOI»? З вами? І всіма іншими шес… *оологами*?

Він кивнув.

— Лише поки не допоможеш нам знайти яйце.

Я стримав бажання зблювати.

— А як щодо переваг? В мене буде медичне страхування? Стоматологія? Послуги окуліста? Ключі до вбиральні топ-менеджменту? І таке інше?

— Звичайно, — він починав виказувати нетерплячість. — То? Що скажеш?

— Чи можна мені подумати кілька днів?

— Боюся, що ні, — сказав він. — Через кілька днів все вже може закінчитися. Нам потрібна твоя відповідь зараз.

Я відкинувся на спинку стільця і втупився у стелю, вдаючи, що роздумую над пропозицією. Сорренто чекав, пильно дивлячись на мене. Я вже збирався дати йому заготовлену відповідь, коли він підняв руку.

— Просто вислухай мене, перш ніж відповісти, — сказав Сорренто. — Я знаю, що більшість мисливців вірять у абсурдне поняття, що «IOI» є злом. І що «шістки» безжальні корпоративні трутні, що не мають честі й поваги до «істинного духу» змагання. Що ми всі продажні. Так?

Я кивнув, ледь стримуючи бажання сказати: «Це ще м'яко сказано».

— Але це смішно, — сказав він, осявши мене добродушною усмішкою, що, я підозрював, була згенерована програмним забезпеченням для переговорів, яке він використовував. — «Шістки» насправді нічим не відрізняються від клану мисливців, тільки добре профінансовані. Ми поділяємо з мисливцями ті самі ідеї. І в нас одна мета.

І що ж це за мета? — хотілось закричати. — Назавжди знищити ОАЗу? Осквернити та заплямувати єдине, що робило наше життя стерпним?

Сорренто, здавалося, сприйняв моє мовчання як натяк, що йому треба продовжувати.

— Ти знаєш, всупереч поширеній думці, коли «IOI» отримає контроль над ОАЗою, вона не зміниться дуже кардинально. Звичайно, ми будемо змушені стягувати щомісячну плату з кожного користувача. І збільшити доходи від реклами. Але ми також плануємо зробити багато поліпшень. Фільтри контенту. Жорсткіші умови будівництва. Ми збираємося зробити ОАЗу кращим місцем.

Ні, — подумав я. — Ви збираєтеся перетворити її у фашистський корпоративний парк розваг, де ті, хто все ще зможе дозволити собі плату за вхід, більше не матимуть і краплі свободи.

Я почув достатньо пропозицій від цього мудака.

— Гаразд, — сказав я. — Вважайте я в ділі. Записуйте мене. Чи як ви це називаєте. Я з вами.

Сорренто виглядав здивованим. Це явно була не та відповідь, яку він очікував. Він широко посміхнувся і збирався знову запропонувати мені руку, коли я перервав його.

— Але у мене є три невеликих умови, — сказав я. — По-перше, я хочу п'ятдесят мільйонів доларів бонусу, коли знайду «яйце» для вас, хлопці. Не двадцять п'ять. Чи це здійснимо?

Він навіть не роздумував.

— Готово. Які інші умови?

— Я не хочу бути другим в командуванні, — сказав я. — Я хочу вашу роботу, Сорренто. Хочу бути головним у всьому кодлі. Керівником операцій. *El Numero Uno*. О, і я хочу, щоб всі називали мене *El Numero Uno*. Це можливо?

Мій рот функціонував незалежно від мозку. Я нічого не міг з собою вдіяти.

Посмішка Сорренто згасла.

— Що ще?

— Я не хочу працювати з вами, — я вказав пальцем на нього. — У мене від вас холодок по спині. Але якщо ваші начальники готові звільнити вашу дупу і дати мені вашу посаду, я в справі. Угоду укладено.

Тиша. Обличчя Сорренто не виказувало жодних емоцій. Він, напевно, відчував щось, може, злість або лють, але програма відфільтровувала його вигляд.

— Чи не могли б ви поговорити з вашим начальством і дати мені знати, чи вони на це погодяться? — запитав я. — Чи вони наглядають за нами прямо зараз? Б'юся об заклад, так і є. — Я помахав рукою у невидимі камери. — Привіт, народ! То що скажете?

Запала довга мовчанка, під час якої Сорренто просто дивився на мене.

— Звичайно, вони наглядають за нами, — сказав він нарешті. — І вони щойно повідомили мені, що готові погодитися на всі твої вимоги. — Він зовсім не звучав засмученим.

— Дійсно? — сказав я. — Чудово! Коли я можу почати? І, що ще важливіше, коли ви можете піти?

— Негайно, — сказав він. — Компанія підготує договір і відправить твоєму юристу для затвердження. Тоді ми… *вони*

влаштують твій переліт у Колумбус, щоб підписати документи і закрити операцію. — Він встав. — На цьому…

— Власне… — я підняв руку, знову його перериваючи. — Я обдумав вашу пропозицію ще трохи, і мені доведеться її відхилити. Краще я знайду яйце сам, спасибі. — Я встав. — Ви і інші «шестірки» можете піти нахер.

Сорренто почав сміятися. Довгий, щирий сміх, який був більш, ніж трохи тривожним.

— О, ти неймовірний! Це було *так* добре! Ти справді переконав нас, малий! — Коли його сміх затих, він сказав: — *Ось* відповідь, яку я очікував. Отже, дозволь мені зробити нашу другу пропозицію.

— У вас є ще одна? — я сів і поклав ноги на стіл. — Добре. Валяйте.

— Ми перерахуємо п'ять мільйонів доларів безпосередньо на твій рахунок в ОАЗі *прямо зараз*, натомість ти проведеш нас до Перших воріт. Це все. Тобі треба тільки дати нам детальні покрокові інструкції як зробити те, що ти вже зробив. Далі ми самі. Ти зможеш продовжувати пошуки яйця самотужки. І наша угода буде залишатися в цілковитій таємниці. Нікому не потрібно про неї знати.

Визнаю, на секунду я задумався. П'ять мільйонів доларів вистачило б мені на все життя. І навіть якщо я допоможу «шісткам» пройти Перші ворота, немає жодної гарантії, що вони зможуть пройти двоє інших. Я досі не був певен, чи *зможу* це зробити.

— Повір мені, синку, — сказав Сорренто. — Тобі варто прийняти цю пропозицію. Поки ще можеш.

Його батьківській тон безмежно роздратував мене, і це допомогло прийняти рішення. Я не міг продатись «шісткам». Якщо я це зроблю, і вони якимось чином виграють змагання, я буду відповідальним. І я не зможу з цим жити. Сподіваюся, що Ейч, АртЗ міда та інші мисливці почуватимуться так само.

— Я пас, — я забрав ноги зі столу і встав. — Дякую за ваш час.

Сорренто подивився на мене з сумом, тоді жестом показав знову сісти.

— Насправді, ми не зовсім закінчили. У нас є для тебе фінальна пропозиція, Парзівалю. І наостанок я залишив найкращу.

— До вас не доходить? *Ви не можете мене купити*. Тому відмахайтеся. Прощавайте. До. Побачення.

— Сядь, Вейде.

Я завмер. Він щойно використав моє справжнє ім'я?

— Так, — гаркнув Сорренто. — Ми знаємо, хто ти. Вейд Оуен Воттс. Народився дванадцятого серпня дві тисячі двадцять четвертого року, обоє батьків померли. І ми також знаємо, *де* ти. Проживаєш з тіткою, в трейлерному парку на Портленд-авеню, сімсот, Оклахома-Сіті. Блок п'ятдесят шість ка, якщо бути точним. За даними нашої команди спостереження востаннє тебе бачили, коли ти заходив у трейлер тітоньки три дні тому, і відтоді не виходив. Це означає, що прямо зараз ти досі там.

Прямо позаду нього відкрилося вікно відеоспостереження, показуючи наживо стеки, де я жив. Вид був з повітря, можливо, зйомка велася з літака або супутника. З цього кута вони могли спостерігати тільки за двома основними виходами трейлера. Отже, вони не бачили, як я щоранку виходив через вікно в пральні, або щовечора через нього повертався. Вони не знали, що насправді прямо зараз я був у сховку.

— Ось де ти, — сказав Сорренто. Повернувся його приємний, поблажливий тон. — Тобі потрібно більше виходити на вулицю, Вейде. Це не здорово проводити весь свій час у закритому приміщенні. — Зображення збільшилося кілька разів, приближаючи трейлер тітки. Тоді переключилося в режим теплобачення, і я побачив яскраві контури більш ніж десятка людей, дітей і дорослих, які сиділи всередині. Майже всі вони були нерухомі, ймовірно, увійшли в ОАЗу.

Я був надто приголомшений, щоб говорити. Як же вони мене знайшли? Передбачалося, що ніхто не може отримати інформацію про обліковий запис ОАЗи. І моєї адреси навіть *не було* в профілі. При створенні аватара її не обов'язково було вказувати. Тільки ім'я і малюнок сітківки ока. То як вони дізналися, де я живу?

Якимось чином вони отримали доступ до моїх шкільних записів.

— Твоїм першим поривом зараз може бути вийти і втекти, — сказав Сорренто. — Закликаю тебе не робити цієї помилки. Трейлер в даний час підключений до великої кількості вибухівки. — Він витягнув щось схоже на пульт дистанційного керування з кишені і підняв його. — І мій палець на детонаторі. Якщо ти вийдеш з цієї чат-сесії, через декілька секунд помреш. Ти розумієш, що я тобі кажу, містере Воттс?

Я повільно кивнув, відчайдушно намагаючись опанувати ситуацію.

Він блефував. Він *мусив* блефувати. А якщо й ні, він не знав, що насправді я був за півмилі звідти, у своєму сховку. Сорренто припускав, що один з яскравих теплових контурів на дисплеї був мною.

Якщо бомба дійсно вибухне в трейлері моєї тітки, під всіма

цими старими автомобілями я буду в безпеці. Правда ж? Крім того, вони не вб'ють всіх цих людей тільки щоб дістатися до мене.

— Як..? — все на що я спромігся.

— Як ми дізнались, хто ти? І де живеш? — він посміхнувся. — Легко. Ти припустився помилки, малий. Коли зареєструвався в шкільній системі ОАЗи, ти дав їм своє ім'я та адресу. Щоб вони могли відправляти тобі табелі, я припускаю.

Він мав рацію. Ім'я мого аватара, справжнє ім'я і домашня адреса були збережені в моєму особистому студентському файлі, до якого мав доступ тільки директор. Це була дурна помилка, якої я припустився за рік до початку змагання. До того, як став мисливцем. Перш ніж навчився приховувати свою реальну особистість.

— Як ви дізнались, що я відвідую онлайн-школу? — запитав я. Я вже знав відповідь, але мені потрібно було тягнути час.

— Останні кілька днів на форумах мисливців ширилась чутка, що ти і твій приятель Ейч ходите в школу на Людусі. Коли ми про це почули, то вирішили зв'язатися з кількома шкільними адміністраторами і запропонувати їм хабар. Ти знаєш, як мало заробляє шкільний адміністратор на рік, Вейде? Це обурливо. Один з директорів був досить люб'язним, щоб пробити в базі студентів аватара на ім'я Парзіваль, і вгадай що?

Поруч з онлайн-трансляцією стеків з'явилося ще одне вікно. Воно відображало весь мій шкільний файл. Повне ім'я, ім'я аватара, шкільний псевдонім (ВейдЗ), дату народження, номер соціального страхування, а також домашню адресу. Мої шкільні табелі. Тут було все, в тому числі старе фото зі щорічного альбому, зроблене п'ять років тому — прямо перед переведенням у школу в ОАЗі.

— Шкільні записи твого друга Ейча в нас теж є. Але він був досить розумним, щоб вказати при вступі фальшиві ім'я та адресу. Тому його пошуки займуть трохи більше часу.

Він зробив паузу, щоб дати мені відповісти, але я мовчав. Мій пульс зашкалював, і я мусив постійно нагадувати собі дихати.

— Тож, це приводить мене до нашої фінальної пропозиції, — Сорренто схвильовано потер руки, ніби дитина, що збирається відкрити подарунок. — Скажи нам, як дістатися до Перших воріт. Прямо зараз. Або ми тебе вб'ємо. Прямо зараз.

— Ви блефуєте, — я почув свій голос. Але я так не думав. Зовсім ні.

— Ні, Вейде. Не блефую. Сам подумай. При всьому, що відбувається в світі, ти думаєш когось хвилюватиме вибух в якомусь задрипаному щурячому гетто в Оклахома-Сіті? Всі вважатимуть, що це нещасний випадок в нарколабораторії. Або

внутрішній терористичний осередок намагався змайструвати саморобну бомбу. У будь-якому випадку, це просто означатиме, що на кілька сотень менше тарганів буде забирати продовольчі ваучери і використовувати дорогоцінний кисень. Нікому не буде діла. І влада навіть не кліпне.

Він мав рацію, і я це знав. Я намагався виграти ще декілька секунд і придумати, що робити.

— Ви мене вб'єте? Щоб виграти змагання у відеогрі?

— Не прикидайся наївним, Вейде, — сказав Сорренто. — На кону мільярди доларів, а також контроль однієї з найприбутковіших корпорацій в світі, і сама ОАЗа. Це набагато більше, ніж учасник відеогри. І завжди було. — Він нахилився вперед. — Але ти все ще можеш вийти переможцем, хлопче. Якщо допоможеш нам, ми як і раніше дамо тобі п'ять мільйонів. Можеш вийти на пенсію у вісімнадцять років і провести залишок своїх днів, як король. Або можеш померти в найближчі кілька секунд. Тобі вирішувати. Але запитай себе — якби твоя мати була жива, що б вона хотіла, аби ти зробив?

Це останнє питання дійсно розлютило б мене, якби я не був таким наляканим.

— Що заважає вам убити мене після того, як ви отримаєте бажане?

— Що б ти не думав, ми не хочемо нікого вбивати без абсолютної необхідності. Крім того, є ще двоє воріт, чи не так? — Він знизав плечима. — У їхньому пошуку нам теж може знадобитися твоя допомога. Особисто я в цьому сумніваюся. Але мої начальники думають по-різному. Як би там не було, ти насправді не маєш зараз вибору, чи не так? — Він знизив голос, ніби збирався поділитися секретом. — Тому ось, що відбуватиметься далі. Ти даси мені покрокові інструкції, як отримати Мідний ключ і пройти Перші ворота. І залишатимешся в чат-сесії, поки ми все не перевіримо. Вийдеш, перш ніж я дозволю, і твій світ вибухне. Зрозумів? Тепер починай говорити.

Я розглядав можливість дати їм те, що вони хотіли. Я дійсно розглядав. Але подумавши ретельно, не зміг придумати жодної поважної причини, чому вони залишили б мене живим, навіть якщо я допоможу їм пройти Перші ворота. Єдиний крок, який має сенс — це вбити мене і вивести з гри. Впевнений, вони не збиралися дати мені п'ять мільйонів доларів або залишити живим, щоб я розповів ЗМІ як «IOI» мене шантажувала. Особливо, якщо в моєму трейлері дійсно була закладена дистанційно-керована бомба, яка послужила б доказом.

Ні. Я бачив лише дві можливості: або вони блефували, або збиралися мене вбити, допоможу я їм чи ні.

Я прийняв рішення і зібрав усю мужність.

— Сорренто, — сказав я, намагаючись приховати страх в голосі. — Я хочу, щоб ви і ваші боси дещо знали. Ви ніколи не знайдете яйце Галлідея. І знаєте, чому? Тому що він був розумніший за всіх вас разом узятих. Не має значення, скільки ви маєте грошей чи кого намагаєтеся шантажувати. *Ви програєте.*

Я клацнув на значок «Вихід» і мій аватар почав перед ним дематеріалізуватися. Він не здивувався. Тільки з сумом подивився на мене і похитав головою.

— Дурний хід, хлопче, — сказав він, якраз перед тим, як мій візор потемнів.

Я сидів в темряві сховку, здригаючись і чекаючи вибуху. Але пройшла ціла хвилина і нічого не сталося.

Я підняв візор на голову і стягнув з тремтячих рук рукавички. Коли очі стали пристосовуватися до темряви, з полегшенням зітхнув. Зрештою, це був блеф. Сорренто грав зі мною у складну інтелектуальну гру. І доволі ефективну.

Спустошуючи пляшку води, я зрозумів, що повинен знову зайти в систему та попередити Ейча і Арт3 міду. «Шістки» тепер полюватимуть на них.

Я натягав назад рукавички, коли почувся вибух.

Наступної секунди після детонації я відчув ударну хвилю й інстинктивно впав на підлогу сховку, закриваючи руками голову. Було чути, як на відстані руйнується метал, коли декілька трейлерних стеків почали падати, врізаючись один в одного як величезне доміно. Ці страшні звуки тривали, здавалося, вічність. Тоді знову настала тиша.

Зрештою я подолав параліч і відкрив задні двері фургона. Наче в кошмарному сні пробрався крізь купу брухту назовні, й звідти побачив гігантський стовп диму і полум'я, що піднімалось з протилежного кінця стеків.

Я приєднався до потоку людей, які вже бігли в тому напрямку, вздовж північного периметра стеків. Стек, де стояв трейлер моєї тітки, і всі прилеглі до нього, перетворився на руїну з вогню і диму. Тепер там була тільки величезна купа понівеченого, палаючого металу.

Я тримав дистанцію, але попереду мене вже зібрався великий натовп, який стояв так близько до полум'я, як тільки наважився. Ніхто не намагався шукати серед уламків вцілілих. Було очевидно, що їх немає.

Вибухнув невеликий резервуар з пропаном, прикріплений до одного з розчавлених трейлерів, змусивши натовп розбігтися в пошуках укриття. Один за одним здетонували ще кілька резервуарів. Після цього глядачі відступили подалі й тримали

дистанцію.

Мешканці сусідніх стеків знали — якщо вогонь поширюється, у них будуть великі неприємності. Тому багато людей вже намагались подолати полум'я, використовуючи садові шланги, відра, порожні чашки «Великий ковток», і все, що могли знайти. Незабаром полум'я стримали і пожежа вщухла.

Я мовчки спостерігав, а люди навколо вже перешіптувалися, що це, ймовірно, черговий нещасний випадок в метамфетаміновій лабораторії, або ж якийсь ідіот намагався змайструвати саморобну бомбу. Точно як і передбачав Сорренто.

Ця думка вивела мене із заціпеніння. Про що я думав? «Шістки» щойно намагалися мене вбити. Їхні агенти, мабуть, досі нишпорили в стеках, аби пересвідчитися, що я мертвий. А я як повний ідіот стояв на відкритому місці.

Я зник з натовпу і поспішив назад до сховку, намагаючись не бігти, постійно озираючись через плече, щоб переконатися, що за мною не стежать. Повернувшись у фургон, захлопнув і замкнув двері, тоді згорнувся в тремтячий клубочок у кутку. Я пролежав так досить довго.

Зрештою, шок почав минати, і прийшло усвідомлення реальності того, що тільки що відбулося. Моя тітка Еліс і її бойфренд Рік були мертвими, а також всі, хто жив у нашому трейлері, і в трейлерах нижче та навколо нього. У тому числі приємна старенька місіс Ґілмор. І якби я був удома, то теж був би зараз мертвим.

Адреналін зашкалював і я, переповнений паралізуючою сумішшю страху і гніву, не знав, що робити далі. Я думав зайти в ОАЗу і зателефонувати в поліцію, але тоді подумав, як вони відреагують на мою історію. Вони подумають, що я втратив клепку. А якщо подзвонити в ЗМІ, вони відреагують так само. Не було жодного шансу, що хтось повірить у мою розповідь. Хіба що я зізнаюся, що я Парзіваль, і то не факт. У мене не було жодних доказів проти Сорренто і «шісток». Всі сліди бомби прямо зараз плавились разом з металом.

Розкрити світу свою особу, щоб звинуватити одну з наймогутніших в світі корпорацій у шантажі та вбивстві, не здавалося розумним ходом. Ніхто мені не повірить. Я сам ледве міг в це повірити. «IOI» насправді намагалася мене вбити. Щоб перешкодити мені виграти змагання у відеогрі. Це було божевіллям.

Здається, поки що я був в безпеці у своєму укритті, але я знав, що не можу залишатися в стеках надовго. Коли «шістки» дізнаються, що я все ще живий, вони повернуться сюди і шукатимуть мене. Потрібно звідси забиратися. Але я не можу,

поки не матиму грошей, а перші чеки за рекламу надійдуть за день чи два. До того часу треба просто зачаїтися. Але прямо зараз, мені потрібно поговорити з Ейчем, щоб попередити його, що він наступний у списку «шісток».

А ще мені відчайдушно хотілося побачити дружнє обличчя.

0015

Я схопив і ввімкнув консоль ОАЗи, тоді надів візор і рукавички. Коли увійшов, аватар знову з'явився на Людусі, на вершині пагорба, де я сидів до чат-сесії з Сорренто. Щойно з'явився звук, я почув оглушливий рев моторів прямо над головою. Вийшов з-під дерева і подивився вгору. На південь на малій висоті летіла ескадра бойових кораблів «шісток», скануючи поверхню.

Я збирався сховатись назад під дерево, але згадав, що весь Людус був зоною без PvP. Тут «шістки» не могли мені зашкодити. Але нерви все одно були на межі. Я продовжував сканувати небо і швидко помітив ще дві ескадри шісток біля східного горизонту. За хвилину ще кілька спустилося з орбіти на північ і захід. Це було схоже на вторгнення інопланетян.

На екрані з'явився значок, повідомляючи про нове текстове повідомлення від Ейча: «Де ти, чорт візьми? Передзвони НЕГАЙНО!»

Я клацнув його ім'я у списку контактів, і він відповів після першого гудка. У вікні відеорозмови з'явилося обличчя його аватара. Він виглядав похмуро.

— Ти чув новини? — запитав він.

— Які новини?

— «Шістки» на Людусі. Тисячі. І кожної хвилини прибуває ще більше. Вони прочісують планету в пошуках гробниці.

— Так. Я зараз на Людусі. Штурмовики «шісток» всюди.

Ейч насупився.

— Коли я знайду Ай-р0ка, то вб'ю його. Повільно. Потім, коли він створить нового аватара, я вистежу його і знову вб'ю. Якби цей дебіл тримав язика за зубами, «шістки» ніколи б не подумали шукати тут.

— Так. Його повідомлення на форумі стало підказкою. Сорренто сам так сказав.

— Сорренто? Той самий *Нолан Сорренто*?

Я розповів йому все, що сталося за останні кілька годин.

— *Вони підірвали твій будинок?*

— Насправді, це був трейлер, — сказав я. — У трейлерному парку. Вони вбили багато людей, Ейч. Це, мабуть, вже у всіх новинах. — Я зробив глибокий вдих. — Я хвилююся. Мені страшно.

— І не дивно, — сказав він. — Слава Богу, ти був не вдома, коли це сталося…

Я кивнув.

— Я майже ніколи не заходив в симуляцію з дому. На щастя, «шістки» цього не знали.

— А як твоя сім'я?

— Це був дім моєї тітки. Думаю, вона мертва. Ми… ми не були дуже близькими. — Це було значним применшенням, звичайно. Тітка Еліс ніколи не виказувала мені багато доброти, але вона все одно не заслуговувала на смерть. Але найбільшу провину я відчував через місіс Ґілмор, і усвідомлення того, що через мої дії вона загинула. Вона була однією з найприємніших людей, яких я коли-небудь знав.

Я зрозумів, що схлипую. Я виключив звук, щоб Ейч не почув, і зробив кілька глибоких вдихів, поки знову не опанував себе.

— Не можу в це повірити! — прогарчав Ейч. — Ці виродки. Вони за все заплатять, Зі. Не сумнівайся. *Ми змусимо їх за це заплатити.*

Я не бачив як, але не став сперечатись. Я знав, що він просто намагався мене підбадьорити.

— Де ти зараз? — запитав Ейч. — Тобі потрібна допомога? Може, місце, щоб залишитися або щось? Можу переслати гроші, якщо потрібно.

— Ні, я в порядку. Але спасибі, друже. Я дійсно ціную пропозицію.

— *De nada,* аміґо.

— Слухай, а «шістки» відправляли тобі такі ж листи, що і мені?

— Так. Тисячі. Але я вирішив, що краще їх ігнорувати.

Я насупився.

— Якби ж я був таким розумним.

— Чуваче, ти ніяк не міг знати, що вони спробують тебе вбити! Крім того, вони вже мали твою домашню адресу. Якби ти проігнорував листи, вони б все одно підірвали бомбу.

— Слухай, Ейч… Сорренто сказав, що твої шкільні документи містили підроблену домашню адресу, і що вони не знають, де тебе шукати. Але він міг і брехати. Тобі потрібно залишити дім. Іди в якесь безпечне місце. Якнайшвидше.

— Не хвилюйся за мене, Зі. Я не стою на місці. Ці покидьки ніколи мене не знайдуть.

— Як скажеш, — відповів я, гадаючи, що саме він мав на увазі. — Але мені треба попередити АртЗ міду. І Дайто з Шото, якщо зможу до них дістатися. «Шістки», ймовірно, роблять все можливе, щоб дізнатися їхні особи теж.

— Це наштовхнуло мене на ідею, — сказав він. — Потрібно запросити всіх трьох на зустріч в Підвалі сьогодні ввечері. Скажімо, близько опівночі? Приватний сеанс чат-кімнати. Тільки

нас п’ятеро.

Від перспективи знову побачити Арт3 міду у мене покращився настрій.

— Думаєш, всі погодяться прийти?

— Так, якщо ми скажемо, що від цього залежить їхнє життя. — Він посміхнувся. — І ми зберемо в одній кімнаті п’ятьох найкращих у світі мисливців. Хто таке пропустить?

* * *

Я надіслав Арт3 міді коротке повідомлення, в якому попросив зустрітися з нами опівночі в приватній чат-кімнаті Ейча. Вона відповіла всього за кілька хвилин і пообіцяла бути. Ейч сказав, що йому вдалося зв’язатись з Дайто і Шото, і вони обидва також погодилися взяти участь. Зустріч була призначена.

Я не хотів бути на самоті, тому зайшов до Підвалу приблизно на годину раніше. Ейч вже був там, переглядав новини на стародавньому телевізорі RCA. Не кажучи ні слова, він встав і обійняв мене. Хоч я нічого і не відчував, це на диво заспокоювало. Поки чекали на прибуття інших, ми сіли разом дивитись новини.

Кожен канал транслював кадри з ОАЗи, показуючи орди космічних кораблів і військ «шісток», які прибували на Людус. Усі з легкістю здогадалися, чому вони там, і тепер кожен мисливець в симуляції також прямував на Людус. Транспортні термінали по всій планеті були забиті прибулими аватарами.

— От і кінець таємниці розташування гробниці, — сказав я, хитаючи головою.

— Рано чи пізно про неї все одно б дізналися, — сказав Ейч, вимикаючи телевізор. — Я просто не думав, що це трапиться так швидко.

Ми почули оповіщення дзвінка входу, коли на сходах матеріалізувалася Арт3 міда. Вона була одягнена так само, як і в ніч нашого знайомства. Спускаючись сходами вона мені помахала. Я помахав у відповідь, а тоді представив її.

— Ейч, познайомся з Арт3 мідою. Арт3 міда, це мій найкращий друг, Ейч.

— Рада зустрічі, — сказала Арт3 міда, простягаючи праву руку.

Ейч потис її.

— Взаємно, — він подарував їй чеширську посмішку. — Дякую, що прийшла.

— Жартуєш? Як я могла таке пропустити? Найперша зустріч Великоїрки п’ятірки.

— Великої п’ятірки? — запитав я.

— Ага, — сказав Ейч. — Так нас тепер називають на всіх форумах. Ми займаємо п’ять верхніх позицій у турнірній таблиці на Табло. Тому ми Велика п’ятірка.

— Атож, — відповів я. — Принаймні на деякий час.

Арт3 міда на це посміхнулася, тоді розвернулася і почала бродити підвалом, милуючись декором вісімдесятих.

— Ейч, це найкрутіша чат-кімната, яку я коли-небудь бачила.

— Дякую, — він схилив голову. — Дуже люб’язно з твого боку.

Вона зупинилася, щоб переглянути полички з доповненнями до рольових ігор.

— Ти чудово відтворив підвал Морроу. До останньої деталі. Я хочу тут *жити*.

— У тебе є постійне місце в списку гостей. Приходь в будь-який час.

— Справді? — сказала вона, явно зрадівши. — Дякую! Приходитиму. Ти мужик, Ейч.

— Так, — сказав він, посміхаючись. — Це правда. Я такий.

Здається, вони непогано ладнали, і це змушувало мене шалено ревнувати. Я не хотів, щоб Арт3 міді сподобався Ейч, або навпаки. Я хотів її усю собі.

Через хвилину увійшли Дайто і Шото, з’явившись на сходах одночасно. Дайто був вищим на зріст, на вигляд — старший підліток. Шото був на фут нижчим і виглядав набагато молодшим. Може, близько тринадцяти. Обидва аватари виглядали японцями, і були разюче подібні між собою, як знімки того самого юнака з різницею у п’ять років. Вони були одягнені в однакові костюми традиційних самурайських обладунків, і кожен мав прив’язані до поясу короткий вакізаші й довшу катану.

— Вітаю, — сказав вищий самурай. — Я Дайто. А це мій молодший брат Шото. Дякую за запрошення. Ми пишаємося зустрічі з кожним із вас.

Вони в унісон поклонилися. Ейч і Арт3 міда відповіли поклоном, і я швидко зробив те саме. Коли кожен з нас представив себе, Дайто і Шото вклонилися ще раз, і ми знову повторили жест.

— Добре, — сказав Ейч після того, як поклони закінчилися. — Почнімо. Я впевнений, що ви всі бачили новини. «Шістки» нишпорять по всьому Людусі. Їх тисячі. Вони систематично прочісують всю поверхню планети. Навіть якщо вони не знають точно, що шукають, не пройде багато часу, перш ніж вони знайдуть вхід до гробниці…

— Власне, — втрутилась Арт3 міда, — вони вже знайшли.

Більше тридцяти хвилин тому.

Ми всі повернулись до неї.

— В новинах про це ще не повідомляли, — сказав Дайто. — Ти впевнена?

Вона кивнула.

— Боюся, що так. Коли я почула про «шісток» сьогодні вранці, то вирішила заховати камеру в деревах біля входу в гробницю, щоб бути в курсі.

У повітрі перед собою вона відкрила вікно відеотрансляції і обернула його так, щоб решта з нас могли бачити. На ньому широким планом показувався пагорб і галявина навколо, зйомка велася з якогось високого дерева. З цього кута зору можна було з легкістю побачити, що великі чорні камені на вершині пагорба розташовані у вигляді людського черепа. Ми також зауважили, що вся територія кишіла «шістками», і, здавалося, кожної секунди прибувало ще більше.

Але найтривожніше, що ми побачили — великий прозорий енергетичний купол, який тепер покривав увесь пагорб.

— Сучий син, — сказав Ейч. — Це те, що я думаю?

Арт3 міда кивнула.

— Силове поле. «Шістки» встановили його, щойно перший з них прибув. Так що…

— Так що тепер, — сказав Дайто, — жоден мисливець, який знайде гробницю, не зможе потрапити всередину. Хіба вони зможуть знайти якийсь спосіб обійти силове поле.

— Насправді, вони встановили *два* силових поля, — сказала Арт3 міда. — Невелике поле всередині великого. Вони опускають їх по черзі, коли хочуть впустити в гробницю більше «шісток». Подібно повітряному шлюзу. — Вона вказала на вікно. — Дивіться. Вони роблять це зараз.

Рампою штурмовика, припаркованого неподалік, спускався ескадрон «шісток». Всі вони тягли контейнери з обладнанням. Коли вони наблизилися до зовнішнього силового поля, воно зникло, відкривши менше куполоподібне поле всередині першого. Як тільки ескадрон досяг стінки внутрішнього силового поля, зовнішнє поле знову з'явилось. Через секунду зникло внутрішнє силове поле, дозволяючи «шісткам» увійти в гробницю.

Запала довга мовчанка, поки ми обдумували такий поворот подій.

— Припускаю, могло бути і гірше, — сказав нарешті Ейч. — Якби гробниця була в зоні PvP, ці мерзотники вже б встановили всюди лазерні гармати і роботів-вартових, щоб випарувати будь-кого, хто наблизиться.

Він мав рацію. Оскільки Людус був безпечною зоною,

«шістки» не могли зашкодити мисливцям, які підходили до могили. Але ніщо не могло зупинити їх від зведення силового поля і тримати їх подалі. І саме це вони зробили.

— «Шістки» явно планували цей момент протягом тривалого часу, — сказала Арт3міда, закриваючи вікно трансляції.

— Вони не зможуть тримати всіх осторонь дуже довго, — сказав Ейч. — Коли про це дізнаються клани, почнеться тотальна війна. Тисячі мисливців атакуватимуть силове поле всім, що в них є. РПГ. Фаєрболи. Касетні бомби. Ядерні боєголовки. Буде жахливо. Вони перетворять цей ліс у пустку.

— Так, але тим часом аватари «шісток» штампуватимуть Мідні ключі, а тоді проходитимуть Перші ворота, один за одним, довбаним «паровозиком».

— *Але як вони можуть так чинити?* — запитав Шото, його молодий голос сповнився гніву. Він подивився на брата. — Це не чесно. Вони ведуть нечесну гру.

— Вони і не повинні. В ОАЗі немає законів, братику, — сказав Дайто. — «Шістки» можуть робити все, що їм завгодно. Вони не зупиняться, поки хтось не зупинить їх.

— У «шісток» немає честі, — відповів Шото, хмурячись.

— Ви, хлопці, не знаєте і половини, — сказав Ейч. — Ось чому ми з Парзівалем зібрали вас усіх тут. — Він повернувся до мене. — Зі, не хочеш розказати їм, що сталося?

Я кивнув і повернувся до решти. Спершу я розповів їм про електронні листи, які отримав від «IOI». Вони всі отримали такі самі запрошення, але розсудливо їх проігнорували. Тоді я розповів подробиці розмови з Сорренто в чат-сесії, намагаючись нічого не пропустити. Нарешті, я сказав їм, чим завершилась наша бесіда — вибух бомб за моєю домашньою адресою. Коли я закінчив, всі аватари дивились приголомшено і з недовірою.

— Господи, — прошепотіла Арт3міда. — Без жартів? Вони намагалися тебе вбити?

— Так. І їм би вдалося, якби я був удома. Мені просто пощастило.

— Тепер ви знаєте, як далеко «шістки» готові піти, щоб зупинити нас від перемоги, — сказав Ейч. — Якщо вони вирахують будь-кого з нас — ми мертве м’ясо.

Я кивнув.

— Тому ви повинні вжити всіх запобіжних заходів, щоб захистити себе і свої особистості, — сказав я. — Якщо ви досі цього не зробили.

Вони всі кивнули. Ще одне довге мовчання.

— Та є ще одна річ, яку я не розумію, — сказала Арт3міда секундою пізніше. — Як же «шістки» здогадалися шукати

гробницю на Людусі? Хтось їм сказав?

Вона, оглянула, кожного з нас, але в її голосі не було жодного натяку на звинувачення.

— Вони напевно побачили чутки про Парзіваля і Ейча, які були розміщені на всіх форумах мисливців, — сказав Шото. — Ось як ми дізнались, що варто дивитися там.

Дайто скривився і штурхнув молодшого брата в плече.

— Хіба я не говорив тобі мовчати, базіка? — прошипів він. Шото зніяковів і замовк.

— Які чутки? — запитала Арт3міда. Вона подивилася на мене. — Про що він говорить? Я вже кілька днів не мала часу, щоб перевірити форуми.

— Мисливці, які стверджували, що знають Парзіваля і Ейча, запостили інформацію, що вони обидва були учнями на Людусі. — Дайто повернувся до мене і Ейча. — Ми з братом провели останні два роки у пошуках Гробниці жахіть. Ми обшукали десятки планет, але ніколи не думали шукати на Людусі. Поки не почули, що ви відвідували там школу.

— Мені ніколи не спадало на думку, що потрібно тримати в секреті навчання на Людусі, — сказав я. — Тому я і не приховував.

— Так, і нам з цим пощастило, — сказав Ейч. Він повернувся до решти. — До місця знаходження гробниці мене теж ненавмисне підштовхнув Парзіваль. Я б ніколи не думав шукати його на Людусі, поки його ім'я не з'явилося на Табло.

Дайто штовхнув свого молодшого брата, і обидва вони обернулись до мене й вклонилися.

— Ти першим знайшов схованку гробниці, і ми завдячуємо тобі за те, що привів нас до неї.

Я відповів на їхній уклін.

— Дякую, хлопці. Але насправді Арт3міда знайшла її першою. Без жодної допомоги. За місяць до мене.

— Ага, хоч користі з цього було мало, — сказала Арт3міда. — Я не могла перемогти ліча в «Joust». Я билася над цим декілька тижнів, коли з'явився цей панк і виграв з першої спроби.

Вона пояснила, як ми зустрілися, і як їй нарешті вдалося перемогти короля наступного дня, відразу після перезавантаження сервера опівночі.

— Своєю майстерністю в «Joust» я завдячую Ейчу, — сказав я. — Ми грали весь час, тут у Підвалі. Це єдина причина, чому я переміг короля з першої спроби.

— Я теж, — сказав Ейч. Він простягнув руку і ми стукнулись кулаками.

Дайто і Шото посміхнулися.

— Те ж саме було з нами, — сказав Дайто. — Ми з братом грали в «Joust» один проти одного протягом багатьох років, тому що гра згадувалась в «Альманасі Анорака».

— Чудово, — сказала Арт3 міда, підкинувши руки. — Добре для вас, хлопці. Ви всі були підготовлені заздалегідь. Я така рада за вас. Браво. — Вона саркастично поплескала, що змусило всіх засміятися. — Тепер ми можемо перервати засідання Товариства Взаємного Захоплення і повернутися до важливої теми?

— Звичайно, — сказав Ейч, посміхаючись. — А *яка* була важлива тема?

— «Шістки»? — нагадала Арт3 міда.

— Точно! Звичайно! — Ейч потер шию, закусивши нижню губу, як він завжди робив, коли намагався зібратись з думками. — Ти сказала, що вони знайшли гробницю менше, ніж годину тому, правильно? Так що будь-якої хвилини вони дійдуть до тронного залу і віч-на-віч зустрінуться з лічем. Але що, на вашу думку, відбувається, коли в похоронну залу входять кілька аватарів одночасно?

Я повернувся до Дайто і Шото.

— Ваші імена з'явилися на Табло в один день, з різницею в кілька хвилин. Отже, ви ввійшли в тронний зал разом, чи не так?

Дайто кивнув.

— Так, — сказав він. — Коли ми піднялися на поміст, з'явилося дві копії короля, по одній для кожного з нас.

— Чудово, — сказала Арт3 міда. — Тоді за Мідний ключ одночасно можуть змагатися сотні «шісток». Або навіть тисячі.

— Так, — сказав Шото. — Але, щоб отримати ключ, кожен з «шісток» повинен побити ліча в «Joust», що, як ми всі знаємо, не так просто.

— «Шістки» використовують хакнуті імерсивні установки, — сказав я. — Сорренто цим хвалився. Вони налаштували їх так, що дії кожного з їхніх аватарів можуть контролювати різні користувачі. Таким чином, під час матчу проти Асерерака контроль кожного аватара-шістки можуть передавати своїм найкращим гравцям в «Joust». Один за одним.

— Сволоти, — повторив Ейч.

— У «шісток» немає честі, — сказав Дайто, хитаючи головою.

— Так-так, — сказала Арт3 міда, закотивши очі. — Це ми вже з, ясували.

— Далі гірше, — сказав я. — Кожен з «шісток» має групу підтримки, що складається з дослідників Галлідея, експертів з відеоігор і криптологів, які допомагають їм пройти всі завдання і вирішити всі головоломки, з якими вони стикаються. Зіграти

симуляцію «Військових ігор» буде дитячою забавкою. Хтось просто диктуватиме їм діалог.

— Неймовірно, — пробурмотів Ейч. — Як ми повинні конкурувати з таким?

— Ми не можемо, — сказала Арт3міда. — Після того, як у них буде Мідний ключ, вони, знайдуть Перші ворота так само швидко, як і всі ми. Їм не займе дуже багато часу, щоб наздогнати нас. І як тільки в них буде загадка про Нефритовий ключ, їхні розумники працюватимуть цілодобово, щоб її розшифрувати.

— Якщо вони знайдуть місце сховку Нефритового ключа раніше за нас, вони і його забарикадують, — сказав я. — І тоді ми п'ятеро будемо в тому ж човні, що і всі інші зараз.

Арт3міда кивнула. Ейч з розпачу копнув кавовий столик.

— Це і близько не справедливо, — сказав він. — «Шістки» мають величезну перевагу над нами всіма. У них є нескінченна кількість грошей, зброї, транспортних засобів і аватарів. Їх тисячі, і всі працюють разом.

— Так, — сказав я. — А кожен з нас самостійно. Ну, за винятком вас двох. — Я кивнув на Дайто і Шото. — Але ви знаєте, що я маю на увазі. Вони перевершують нас у озброєнні і це не зміниться найближчим часом.

— Що ти пропонуєш? — запитав Дайто. Він раптом стривожився.

— Я нічого не пропоную, — сказав я. — Просто констатую факти, якими їх бачу.

— Добре, — відповів Дайто. — Бо звучало, ніби ти збираєшся запропонувати якийсь альянс між нами.

Ейч уважно вивчав його.

— І що? Чи це така жахлива ідея?

— Так, — коротко відповів Дайто. — Ми з братом полюємо самостійно. Ми не хочемо і не потребуємо вашої допомоги.

— Справді? — сказав Ейч. — Секунду назад ви зізналися, що потребували допомоги Парзіваля, щоб знайти Гробницю жахіть.

Очі Дайто звузилися.

— Зрештою, ми знайшли б її самостійно.

— Правильно, — сказав Ейч. — Це, ймовірно, зайняло б вам ще *п'ять років*.

— Облиш, Ейч, — сказав я, ставши між ними. — Це не допоможе.

Ейч і Дайто мовчки дивилися один на одного, в той час як Шото нерішуче дивився на брата. Арт3міда просто стояла позаду і дивилась з якоюсь втіхою.

— Ми прийшли сюди не для того, щоб нас ображали, — сказав зрештою Дайто. — Ми йдемо.

— Зачекай, Дайто, — сказав я. — Почекай секунду, добре? Обговорімо це. Ми не повинні розходитись ворогами. Ми на одній стороні.

— Ні, — сказав Дайто. — Не на одній. Ви всі незнайомці. Можливо, хтось з вас шпигун «шісток».

На це Арт3міда голосно розсміялася, а тоді прикрила рот. Дайто її проігнорував.

— Це безглуздо, — сказав він. — Тільки одна людина може першою знайти яйце і виграти приз, — сказав він. — І цією людиною буду або я, або мій брат.

І на цьому Дайто і Шото раптово покинули чат.

— Чудово пройшло, — сказала Арт3міда після того, як їхні аватари зникли.

Я кивнув.

— Так, дуже делікатно, Ейч. Зразок диплопматії.

— Що *я* зробив? — сказав він, захищаючись. — Дайто був повним засранцем! Крім того, ми не просили його об'єднатися. Усім відомо, що я соло. І ти також. І Арт3міда теж виглядає як самотній вовк.

— Винна, — сказала вона, посміхаючись. — Але незважаючи на це, існує аргумент за формування альянсу проти «шісток».

— Можливо, — сказав Ейч. — Але подумай про це. Якщо ти знайдеш Нефритовий ключ раніше за нас, ти будеш такою щедрою і скажеш нам, де він?

Арт3міда посміхнулася.

— Звичайно, що ні.

— Як і я, — сказав Ейч. — Таким чином, обговорювати альянс немає сенсу.

Арт3міда знизала плечима.

— Ну, тоді виглядає ніби зустріч закінчена. Думаю, мені слід йти. — Вона підморгнула мені. — Годинник цокає. Правда, хлопці?

— Тік-так, — відповів я.

— Удачі вам, хлопці, — вона помахала нам обом. — Побачимося.

— Побачимось, — відповіли ми одночасно.

Я дивився, як її аватар повільно зникає, а тоді повернувся і побачив Ейча, який мені посміхався.

— Чого либишся? — запитав я.

— Вона тобі подобається, чи не так?

— Що? Арт3міда? Ні…

— Не заперечуй, Зі. Ти витріщався на неї весь час, поки вона була тут. — Він жартома приклав руки до грудей і затріпотів віями, наче зірка німих фільмів. — Я записав весь сеанс чату.

Хочеш, щоб я його ввімкнув і показав, як по-дурному ти виглядав?

— Не будь мудаком.

— Це зрозуміло, чуваче, — сказав Ейч. — Ця дівчина дуже мила.

— То як справи з новою загадкою? — сказав я, навмисно змінюючи тему. — Тим катреном про Нефритовий ключ?

— Катреном?

— «Чотирирядковий вірш або строфа з перехресною римою», — процитував я. — Це називається катреном.

Ейч закотив очі.

— Ти нестерпний.

— Що? Це правильний термін для цього, придурку!

— Це просто загадка, чувак. І ні. Мені ще не пощастило її розгадати.

— Мені теж, — сказав я. — То нам, мабуть, не варто стояти тут і балакати. Час братися до роботи.

— Згоден, — сказав він. — Але…

Саме тоді зі столу в іншому кінці кімнати впала на підлогу стопка коміксів, так ніби хтось їх скинув. Ми з Ейчем підстрибнули і обмінялися здивованими поглядами.

— Що це в біса було?

— Не знаю, — Ейч підійшов і оглянув розкидані комікси. — Може, програмний глюк чи щось таке?

— Я ніколи не бачив у чат-кімнаті такого глюку, — сказав я, оглядаючи порожню кімнату. — Тут може бути хтось ще? Невидимий аватар, який нас підслуховує?

Ейч закотив очі.

— Ні в якому разі, Зі,— сказав він. — Це вже параноя. Це зашифрована приватна чат-кімната. Ніхто не може увійти без мого дозволу. Ти це знаєш.

— Точно, — відповів я, все ще переляканий.

— Розслабся. Це був глюк. — Він поклав руку мені на плече. — Слухай. Дай мені знати, якщо передумаєш про позику. Або місце, щоб зупинитися. Добре?

— Зі мною все буде гаразд, — сказав я. — Але дякую, аміґо.

Ми знову стукнулись кулаками, як це робили Диво-близнюки, щоб активувати свою силу.

— Почуємося. Успіхів, Зі.

— І тобі того ж, Ейч.

0016

Через кілька годин решта слотів на Табло стали швидко заповнюватись один за одним. Не іменами аватарів, а номерами співробітників «IOI». Кожен мав рахунок у 5000 очок (схоже, тепер це була незмінна кількість за отримання Мідного ключа); через кілька годин після того, коли «шістки» проходили Перші ворота, рахунок стрибав ще на 100 000 очок. До кінця дня Табло виглядало наступним чином:

ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ:

1. Парзіваль 110,000
2. Арт3 міда 109,000
3. Ейч 108,000
4. Дайто 107,000
5. Шото 106,000
6. IOI-655321 105,000
7. IOI-643187 105,000
8. IOI-621671 105,000
9. IOI-678324 105,000
10. IOI-637330 105,000

Я впізнав номер першого «шістки», тому що бачив його на формі Сорренто. Він, мабуть, наполягав на тому, щоб його аватар першим отримав Мідний ключ і пройшов ворота. Але мені було важко повірити, що він зробив це самотужки. Він не міг бути таким вправним у «Joust». Чи знати напам'ять «Військові ігри». Але тепер я знав, що йому і не потрібно було. Дійшовши до завдання, яке він не міг виконати (наприклад перемогти у «Joust»), він міг просто передати контроль над аватаром одному зі своїх підлеглих. А під час «Військових ігор» йому, ймовірно, хтось диктував весь діалог через модифіковану імерсивну установку.

Після того, як порожні слоти заповнились, Табло стало рости в довжині, щоб відобразити рейтинг за межами десятого місця. Незабаром Табло містило вже двадцять аватарів. Тоді тридцять. Протягом наступних двадцяти чотирьох годин, Перші ворота пройшло понад шістдесят аватарів-шісток.

Тим часом, Людус став найпопулярнішим місцем в ОАЗі. Транспортні термінали по всій планеті були переповнені постійним потоком мисливців, які юрмилися по всьому світу,

створюючи хаос і зриваючи уроки в усіх школах. Рада шкіл ОАЗи зрозуміла загрозу і швидко прийняла рішення евакуювати Людус і перенести всі школи в нове місце. В тому ж секторі, на невеликій відстані від оригіналу, була створена ідентична копія планети — Людус-2. Всі учні отримали вихідний день, поки на нову локацію завантажувалася резервна копія вихідного коду планети (мінус код Гробниці жахіть, який Галлідей таємно додав до нього в якийсь момент). Наступного дня заняття на Людусі-2 відновилися, а Людус залишили на поталу «шісток» і мисливців.

Новини про те, що «шістки» розташувались навколо невеликого плаского пагорба у центрі віддаленого лісу, поширилися швидко. Того ж вечора на форумах з'явилося точне розташування гробниці разом зі скріншотами, що демонстрували силове поле, яке спорудили «шістки», щоб тримати всіх інших подалі. На скріншотах також чітко було видно череп з каменів на вершині пагорба. За лічені години про зв'язок з модулем «Tomb of Horrors» писали на всіх форумах мисливців. Тоді інформація потрапила в новини.

Всі великі клани мисливців негайно об'єдналися і почали повномасштабну атаку по силовому полі «шісток», використовуючи все, що могли, аби його знищити чи обійти. «Шістки» встановили телепортаційні руйнівники, які не дозволяли телепортуватись всередині силового поля за допомогою будь-яких технічних засобів. А навколо гробниці розмістили команду чарівників високого рівня. Ці маги цілодобово застосовували заклинання, створюючи на всій території тимчасову зону без магії. Це убезпечувало силове поле від проникнення за допомогою магічних засобів.

Клани почали бомбардувати зовнішнє силове поле ракетами, реактивними снарядами, ядерною зброєю і нецензурною лексикою. Облога гробниці тривала всю ніч, але наступного ранку обидва силові поля залишалися неушкодженими.

У розпачі, клани вирішили використати важку артилерію. Вони об'єднали свої ресурси і купили на «ебеї» дві дуже дорогі, дуже потужні бомби з антиматерії. Вони підірвали їх одну за одною з різницею в кілька секунд. Перша бомба знесла зовнішній щит, а друга завершила роботу. У момент, коли зникло друге силове поле, тисячі мисливців (всі неушкоджені від вибуху бомб, оскільки зона без PvP) хлинули в гробницю і заполонили коридори підземелля. Незабаром у похоронній залі зібрались тисячі мисливців (і «шісток»), готові кинути виклик королю лічу в «Joust». З'явилось багато копій короля, по одному для кожного аватара на помості. Дев'яносто п'ять відсотків мисливців, які кинули йому виклик, — програли і були вбиті. Але кілька

мисливців здобули перемогу, і в нижній частині Табло, після Великої п'ятірки і номерів службовців «IOI», стали з'являтися імена нових аватарів. Протягом декількох днів список аватарів на Табло перевалив за сто імен.

Тепер, коли територія була заповнена мисливцями, «шістки» не могли встановити силове поле назад. Мисливці оточували їх і знищували кораблі та обладнання на місці. Тому «шістки» здали барикади, але продовжували посилати аватарів у Гробницю жахіть і штампувати копії Мідного ключа. Ніхто не міг нічого зробити, щоб їх зупинити.

* * *

Наступного дня після вибуху в стеках на одному з місцевих каналів новин про нього був короткий сюжет. Показали відео, в якому добровольці прочісували уламки в пошуках людських залишків. Те, що вони знайшли, опізнати було неможливо.

Схоже, що «шістки» розмістили на місці пригоди багато обладнання для виготовлення наркотиків та хімічних речовин, щоб усе було схожим на вибух нарколабораторії. Все пройшло як по маслу. Поліція навіть не намагалась проводити розслідування. Стеки навколо купи знищених і обгорілих трейлерів були настільки щільними, що розчищати її за допомогою старих будівельних кранів було занадто небезпечно. Уламки просто залишили на місці, щоб ті повільно іржавіли в землі.

Щойно на мій рахунок прийшов перший платіж, я купив квиток на автобус в один кінець до Колумбуса, штат Огайо, який відбував о восьмій ранку. Я доплатив за місце в першому класі, що означало — зручніше крісло та доступ до високошвидкісного інтернету. Я планував провести більшу частину довгої поїздки на схід в ОАЗі.

Після бронювання поїздки я інвентаризував усе в сховку та спакував у старий рюкзак речі, які хотів взяти з собою. Шкільну консоль ОАЗи, візор та рукавички. Стару роздруківку «Альманаху Анорака». Щоденник Грааля. Трохи одягу. Ноутбук. Все інше я залишив.

Коли стемніло, я виліз із фургона, замкнув його і жбурнув ключі в купу сміття. Тоді підняв рюкзак і пішов зі стеків востаннє, не озираючись.

Я тримався жвавих вулиць і дістався до автобусної станції без сутичок. Пошарпаний кіоск обслуговування клієнтів стояв прямо за дверима. Після швидкого сканування сітківки ока він видав мій квиток. Я сидів біля перону і читав «Альманах», поки не настав

час сідати в автобус.

Він був двоповерховим, з бронею, куленепробивними вікнами і сонячними панелями на даху. Фортеця на колесах. У мене було місце біля вікна, двома рядами позаду водія, закритого коробкою з куленепробивного оргскла. На верхньому поверсі автобуса їхала команда з шести важко озброєних охоронців, яка мала захистити автомобіль і його пасажирів від пограбування дорожніми розбійниками і стерв'ятниками — а ймовірність цього була доволі високою, щойно ми виїхали в беззаконні пустища за межами великих міст.

Всі місця в автобусі були зайняті. Більшість пасажирів наділи візори одразу, коли сіли. Проте я не поспішав. Ми проминули море вітрових турбін, що оточували місто, в якому я народився, і я дивився, поки воно не зникло за горизонтом.

Максимальна швидкість електродвигуна автобуса була близько сорока миль на годину, але через погіршення стану трас і незліченні зупинки біля зарядних станцій по дорозі, щоб дістатися до місця призначення знадобилося декілька днів. Майже весь цей час я провів в ОАЗі, готуючись почати нове життя.

Першим завданням було створити нову особистість. Це було не те, щоб важко, особливо тепер, коли я мав трохи грошей. В ОАЗі можна було купити практично будь-яку інформацію, якщо знати, де шукати і в кого питати, і якщо ви не проти порушити закон. В уряді (та кожній великій корпорації) працювало багато відчайдушних і продажних людей, і вони часто продавали інформацію на чорному ринку ОАЗи.

Мій новий статус всесвітньо відомого мисливця дав мені авторитет у підпіллі, який допоміг отримати доступ до ексклюзивного незаконного аукціону даних, відомого як «Зл1тний хакЗрський варез-портал». За шокуюче невелику суму я зміг придбати низку процедур доступу і паролів до реєстру громадян Сполучених Штатів. З їх допомогою я зміг увійти в базу даних і отримати доступ до свого файлу, який був створений під часу вступу до школи. Я видалив зразки своїх відбитків пальців і скан сітківки ока, а потім замінив їх тими, що належали вже мертвій особі (моєму батьку). Тоді створив абсолютно новий файл особи під ім'ям Брайс Лінч і скопіював туди зразки своїх відбитків пальців і скан сітківки. Брайсу було двадцять два роки і він мав абсолютно новий номер соціального страхування, бездоганний кредитний рейтинг та ступінь бакалавра в галузі комп'ютерних наук. Коли я знову захочу стати старим собою, потрібно буде лише видалити особистість Лінча і скопіювати свої відбитки і зразки сітківки ока назад у початковий файл.

Після створення нової особи я почав шукати пристойну

квартиру в Колумбусі, і знайшов відносно недорогий номер у старому багатоповерховому готелі — реліквії часів, коли люди фізично подорожували для бізнесу чи розваг. Всі номери переробили в однокімнатні квартири, і модифікували їх для задоволення дуже особливих потреб мисливців на повну ставку. Це було все, що я хотів. Низька орендна плата, система безпеки високого класу і стабільний, надійний доступ до електрики, скільки я міг собі дозволити. І найголовніше, там було пряме оптоволоконне з'єднання з основним сервером ОАЗи, який розташовувався всього за кілька миль звідси. Це був найшвидший і найбезпечніший тип інтернет-підключення, і, оскільки його надавала не «IOI» чи одна з її дочірніх компаній, я не мав хвилюватись, що вони моніторитимуть з'єднання або намагатимуться відстежити моє місцеперебування. Я буду в безпеці.

Я поспілкувався з ріелтором в чат-кімнаті, де він показав мені віртуальний макет мого нового дому. Місце виглядало ідеально. Я винайняв кімнату під новим ім'ям і сплатив орендну плату за шість місяців наперед. Це втримало його від зайвих запитань.

* * *

Іноді, пізно вночі, коли автобус повільно гудів по зруйнованому шосе, я знімав візор і вдивлявся у вікно. Я ніколи раніше не був за межами Оклахома-Сіті, і мені було цікаво подивитися, як виглядали інші краї. Але краєвид був завжди похмурим, і кожне гниюче переповнене місто, через яке ми їхали, виглядало так само, як попереднє.

Нарешті, після того, як ми, здавалось, декілька місяців повзли по шосе, на горизонті з'явився Колумбус, блискучий, як Оз у кінці дороги з жовтої цегли. Ми прибули щойно почало сутеніти, а в місті вже горіло більше електричних вогнів, ніж я коли-небудь бачив. Я читав, що по всьому місту були розташовані гігантські сонячні батареї, а також дві геліостатні електростанції на околицях. Вони збирали енергію сонця протягом дня, зберігали її, і віддавали назад уночі.

Як тільки ми зупинилися на автовокзалі Колубуса, підключення до ОАЗи зникло. Я зняв візор і попрямував на вихід з іншими пасажирами, і тільки тоді до мене почала доходити реальність мого становища. Я тепер був вигнанцем, що жив під вигаданим ім'ям. Мене шукали впливові люди. Люди, які хотіли моєї смерті.

Коли я вийшов з автобуса, то раптом відчув, ніби на мої плечі

ліг важкий тягар. Я насилу міг дихати. Можливо, у мене був напад паніки. Я змусив себе глибоко дихати і спробував заспокоїтися. Мені потрібно тільки потрапити в нову квартиру, підключити установку, і знову зайти в ОАЗу. Тоді все буде в порядку. Я повернуся в знайоме середовище. Буду в безпеці.

Я гукнув автоматизоване таксі та ввів на сенсорному екрані свою нову адресу. Синтезований голос комп'ютера повідомив, що з поточними умовами руху дорога займе приблизно тридцять дві хвилини. Під час поїздки, я дивився у вікно на темні вулиці міста, все ще відчуваючи запаморочення і занепокоєння. Я поглядав на лічильник, щоб бачити, скільки ще їхати. Нарешті таксі зупинилося перед моїм новим будинком, сірим монолітом на березі Сайото, на краю гетто Твін-Ріверз. Я помітив знебарвлений контур на фасаді будівлі, де був логотип «Гілтон», коли це місце ще було готелем.

Я оплатив за проїзд і виліз із кабіни. Тоді ще раз глянув навколо, вдихнув останній ковток свіжого повітря та поніс сумку через передні двері в хол. Коли я проходив контрольно-пропускний пункт, відбитки пальців та сітківку ока просканували, і на екрані з'явилося моє нове ім'я. Загорілося зелене світло і двері відчинилися, дозволяючи пройти до ліфтів.

Моя квартира була на сорок другому поверсі, номер 4211. Замок безпеки, встановлений зовні, також вимагав сканування сітківки ока. Тоді двері відчинилися і ввімкнулося внутрішнє освітлення. У кубічній кімнаті не було жодних меблів, лише вікно. Я увійшов всередину, зачинив двері та замкнув їх за собою. Тоді склав мовчазну обітницю не виходити назовні, доки не завершу свій квест. Я повністю відмовлявся від реального світу, поки не знайду «яйце».

Рівень другий

Я не в захваті від реальності, але це все-таки єдине місце, де можна пристойно пообідати.

Граучо Маркс

АртЗ міда: Ти тут?

Парзіваль: Так! Привіт! Не можу повірити, що ти нарешті відповіла на мої запрошення у чат.

АртЗ міда: Тільки щоб сказати тобі припинити. Це погана ідея почати переписуватись.

Парзіваль: Чому? Я думав ми друзі.

АртЗ міда: Ти здаєшся чудовим хлопцем. Але ми суперники. Мисливці. Закляті вороги. Ти зрозумів суть.

Парзіваль: Нам не обов'язково говорити про щось пов'язане з Полюванням…

АртЗ міда: Усе пов'язано з Полюванням.

Парзіваль: Ну ж бо. Принаймні спробуй. Почнімо спочатку. Привіт, АртЗ мідо! Як справи?

АртЗ міда: Добре, дякую. А в тебе?

Парзіваль: Неймовірно. Слухай, чому ми користуємося цим стародавнім текстовим чатом? Я можу організувати для нас віртуальну чат-кімнату.

АртЗ міда: Мені подобається цей.

Парзіваль: Чому?

АртЗ міда: Як ти можеш пам'ятати, в реалі я схильна тараторити. Коли я все друкую, то здаюсь не такою базікою.

Парзіваль: Я не вважаю тебе базікою. Ти чарівна.

АртЗ міда: Ти щойно використав слово «чарівна»?

Парзіваль: Те, що я написав, зараз прямо перед тобою, чи не так?

АртЗ міда: Це дуже приємно. Але повня брехня.

Парзіваль: Я цілком серйозно.

АртЗ міда: То як життя на вершині Табло? Ще не втомився бути відомим?

Парзіваль: Я не почуваюсь відомим.

АртЗ міда: Жартуєш? Весь світ вмирає, так хоче дізнатись, хто ти насправді. Ти рок-зірка, чувак.

Парзіваль: Ти так само відома, як і я. І якщо я така рок-зірка, чому ж ЗМІ завжди зображають мене якимось брудним задротом, який ніколи не виходить на вулицю?

АртЗ міда: Я так розумію, ти бачив скетч «СНЛ» про нас?

Парзіваль: Так. Чому всі думають, що я антисоціальний психопат?

АртЗ міда: То ти не антисоціальний?

Парзіваль: Ні! Можливо. Добре, так. Але я дотримуюсь особистої гігієни.

Арт3 міда: Принаймні вони правильно вказали твою стать. Усі думають, що в реальному світі я чоловік.

Парзіваль: Це тому, що більшість мисливців чоловіки, і вони не можуть прийняти той факт, що жінка перемогла та/або перехитрила їх.

Арт3 міда: Я знаю. Неандертальці.

Парзіваль: То ти кажеш, що ти справді жінка? В реалі?

Арт3 міда: Ти мав би вже сам про це здогадатись, Клюзо.

Парзіваль: Я здогадався. Давно.

Арт3 міда: Невже?

Парзіваль: Так. Після аналізу наявних даних я дійшов висновку, що ти повинна бути жінкою.

Арт3 міда: Чому повинна?

Парзіваль: Бо я не хочу дізнатись, що мені подобається якийсь трьохсотфутовий чувак на ім'я Чак, який живе в підвалі матері на околицях Детройта.

Арт3 міда: Я тобі подобаюсь?

Парзіваль: Ти мала би вже сама про це здогадатись, Клюзо.

Арт3 міда: Що як я тристафутова дівчина на ім'я Шарлін, яка живе в підвалі матері на околицях Детройта? Тоді я би тобі подобалась?

Парзіваль: Не знаю. Ти живеш у підвалі матері?

Арт3 міда: Ні.

Парзіваль: Тоді все одно би подобалась.

Арт3 міда: То я повинна повірити, що ти один з тих міфічних хлопців, яких цікавить тільки особистість жінки, а не її вигляд?

Парзіваль: Чому ти вирішила, що я чоловік?

Арт3 міда: Я тебе прошу. Це ж очевидно. Від тебе йдуть тільки чоловічі флюїди.

Парзіваль: Чоловічі флюїди? Я що, використовую чоловічу побудову речень, чи як?

Арт3 міда: Не змінюй тему. Ти казав, що я тобі подобаюсь?

Парзіваль: Ти мені подобалась задовго до того, як ми зустрілись. Я читав твій блоґ і дивився відеовипуски. Я слідкував за тобою роками.

Арт3 міда: Але ти все ще нічого про мене не знаєш. Або мою особистість.

Парзіваль: Це ОАЗа. Ми існуємо тут як чисті особистості.

Арт3 міда: Дозволь не погодитися. Все в наших онлайн-особистостях фільтрується через наших аватарів, що дозволяє нам контролювати, як інші нас бачать і чують. ОАЗа дозволяє нам бути ким завгодно. Ось чому всі стають залежними.

Парзіваль: То у реальному житті ти не схожа на ту людину, яку я зустрів тієї ночі в гробниці?

Арт3 міда: Це була всього лише одна сторона мене. Сторона, яку я вирішила показати тобі.

Парзіваль: Ну, мені сподобалася ця сторона. І якщо ти покажеш мені свої інші сторони, впевнений, вони теж мені сподобаються.

Арт3 міда: Це ти зараз так кажеш. Але я знаю, як це відбувається. Рано чи пізно ти захочеш побачити моє справжнє фото.

Парзіваль: Я не з тих, хто висуває вимоги. Крім того, я точно не збираюся показувати тобі свою фотографію.

Арт3 міда: Чому? Ти такий потворний?

Парзіваль: Яке лицемірство!

Арт3 міда: То? Відповідай, Клер. Ти потворний?

Парзіваль: Мабуть що.

Арт3 міда: Чому?

Парзіваль: Жіноча частина населення завжди вважала мене відразливим.

Арт3 міда: Я не вважаю тебе відразливим.

Парзіваль: Звичайно ні. Бо ти жирний чувак на ім'я Чак, якому подобається спілкуватися з некрасивими молодими хлопцями онлайн.

Арт3 міда: То ти молодий хлопець?

Парзіваль: Відносно молодий.

Арт3 міда: Відносно чого?

Парзіваль: П'ятдесятирічного тебе, Чаку. Твоя мама дозволяє тобі жити в підвалі безкоштовно чи як?

Арт3 міда: Це дійсно те, що ти уявляєш?

Парзіваль: Якби так, я б не переписувався з тобою прямо зараз.

Арт3 міда: То як ти думаєш я виглядаю?

Парзіваль: Як аватар, я вважаю. Тільки, знаєш, без броні, гармат і палаючого меча.

Арт3 міда: Ти жартуєш, так? Це перше правило онлайн-романів, приятелю. Ніхто ніколи не виглядає і близько, як його аватар.

Парзіваль: У нас буде онлайн-роман? *схрещую пальці*

Арт3 міда: Ні в якому разі, вибач.

Парзіваль: Чому ні?

Арт3 міда: Немає часу для кохання, докторе Джонс. Залежність від кібер-порно займає більшу частину мого вільного часу. А пошуки Нефритового ключа займають решту. І насправді саме цим я зараз мала би займатися.

Парзіваль: Як і я. Але говорити з тобою набагато приємніше.

Арт3 міда: Як щодо тебе?

Парзіваль: Як щодо мене що?

Арт3 міда: Ти маєш час для онлайн-роману?

Парзіваль: Я маю час для тебе.

Арт3 міда: Ти нестерпний.

Парзіваль: Я ще навіть не починав.

Арт3 міда: Ти працюєш? Чи ще вчишся у школі?

Парзіваль: Вчуся. Випуск наступного тижня.

Арт3 міда: Тобі не варто ділитись такими речами! Я можу бути шпигуном «шісток», який намагається вивідати про тебе інформацію.

Парзіваль: «Шістки» вже все вивідали, пам'ятаєш? Вони підірвали мій будинок. Тобто трейлер. Але вони його підірвали.

Арт3 міда: Я знаю. Досі в шоці від цього. Можу тільки уявити, як ти почуваєшся.

Парзіваль: Помста — це страва, яка подається холодною.

Арт3 міда: Смачного. Що ти робиш, коли не полюєш?

Парзіваль: Я відмовляюсь відповідати на запитання, доки ти не почнеш ділитись навзаєм.

Арт3 міда: Добре. Послуга за послугу, докторе Лектер. Будемо запитувати по черзі. Починай.

Парзіваль: Працюєш чи ходиш до школи?

Арт3 міда: У коледж.

Парзіваль: І що вивчаєш?

Арт3 міда: Моя черга. Що ти робиш, коли не полюєш?

Парзіваль: Нічого. Все, що я роблю, це полюю. Насправді, я полюю і зараз. Мультизадачність.

Арт3 міда: Я так само.

Парзіваль: Справді? Тоді слідкуватиму за Табло. Про всяк випадок.

Арт3 міда: Тобі варто.

Парзіваль: Що ти вивчаєш? У коледжі.

Арт3 міда: Поезію та літературну майстерність.

Парзіваль: Тоді все зрозуміло. Ти прекрасно пишеш.

Арт3 міда: Дякую за комплімент. Скільки тобі років?

Парзіваль: Минулого місяця виповнилось 18. Тобі?

Арт3 міда: Тобі не здається, що це вже занадто особисте?

Парзіваль: Навіть не близько.

Арт3 міда: 19.

Парзіваль: А. Старша жінка. Сексуально.

Арт3 міда: Це якщо я жінка…

Парзіваль: Ти жінка?

Арт3 міда: Не твоя черга.

Парзіваль: Добре.

Арт3 міда: Як добре ти знаєш Ейча?

Парзіваль: Він мій найкращий друг вже п’ять років. Тепер кажи. Ти жінка? І я маю на увазі жіночу особину, яка ніколи не робила операцій зі зміни статі?

Арт3міда: Доволі точне формулювання.

Парзіваль: Відповідай, Клер.

Арт3міда: Я є і завжди була жіночої статі. Ти коли-небудь зустрічав Ейча в реальному житті?

Парзіваль: Ні. У тебе є брат чи сестра?

Арт3міда: Ні. А в тебе?

Парзіваль: Ні. Батьки?

Арт3міда: Вони померли. Грип. Мене виростили бабуся і дідусь. А в тебе?

Парзіваль: Ні. Мої теж померли.

Арт3міда: Це жахливо, правда? Не мати батьків поруч.

Парзіваль: Так. Але багатьом людям гірше, ніж мені.

Арт3міда: Я кажу це собі постійно. То… ви з Ейчем працюєте разом?

Парзіваль: От і почалось…

Арт3міда: Ну? То разом?

Парзіваль: Ні. Знаєш, він питав у мене те саме про тебе. Тому що ти пройшла Перші ворота за кілька годин після мене.

Арт3міда: До слова кажучи… чому ти мені тоді підказав? Поміняти сторони в грі?

Парзіваль: Хотілося тобі допомогти.

Арт3міда: Що ж, не варто робити такої помилки знову. Бо я збираюсь виграти. Ти це розумієш, правда?

Парзіваль: Так, так. Побачимо.

Арт3міда: Ти не слідкуєш за своєю чергою у питаннях-відповідях, дурнику. Ти пропустив вже питань п’ять.

Парзіваль: Гаразд. Який у тебе колір волосся? В реалі?

Арт3міда: Я брюнетка.

Парзіваль: Колір очей?

Арт3міда: Синій.

Парзіваль: Як у твого аватара, так? Обличчя і тіло теж схожі?

Арт3міда: Наскільки мені відомо.

Парзіваль: Добре. Який твій улюблений фільм? Взагалі?

Арт3міда: Він змінюється. Прямо зараз? Напевно, «Горець».

Парзіваль: У вас чудовий смак, панно.

Арт3міда: Я знаю. Мені подобаються злі лисі погані хлопці. Курган занадто сексуальний.

Парзіваль: Я прямо зараз поголюсь налисо. І почну носити шкіру.

Арт3міда: Надішлеш фото. Слухай, мені потрібно через кілька хвилин іти, Ромео. Можеш поставити останнє запитання.

Потім мені потрібно йти поспати.

Парзіваль: Коли ми знову зможемо поговорити?

Арт3 міда: Коли хтось із нас знайде «яйце».

Парзіваль: Це може зайняти роки.

Арт3 міда: Нехай.

Парзіваль: Принаймні листи тобі писати можна?

Арт3 міда: Погана ідея.

Парзіваль: Ти не можеш мене зупинити.

Арт3 міда: Взагалі-то можу. Я можу тебе заблокувати.

Парзіваль: Ти цього не зробиш, правда?

Арт3 міда: Хіба що змусиш мене.

Парзіваль: Жорстко. Без потреби жорстко.

Арт3 міда: Добраніч, Парзівалю.

Парзіваль: Бувай, Арт3 мідо. Солодких снів.

кінець діалогу. 27.02.2045—02:51:38 OST

* * *

Я почав писати їй електронні листи. Спочатку я проявив стриманість і писав раз на тиждень. На мій подив, вона завжди відповідала. Зазвичай це було всього одне речення, де вона повідомляла, що була надто зайнята, аби відповісти. Але з часом її відповіді ставали довшими, і ми почали листуватися. Спочатку декілька разів на тиждень. Листи ставали все довшими і більш особистими, і ми почали писати одне одному принаймні раз на день. Іноді більше. Коли в мою поштову скриньку приходив лист від неї, я кидав все, щоб його прочитати.

Незадовго ми вже принаймні раз на день зустрічалися в приватній чат-кімнаті. Грали у вінтажні настільні ігри, дивилися фільми і слухали музику. Годинами говорили. Довгі беззмістовні розмови про все на світі. Час, проведений з нею, був п'янким. Здавалося, у нас все було спільне. Ми поділяли ті ж інтереси. Керувалися тією ж метою. Вона розуміла всі мої жарти. Змушувала мене сміятися. Змушувала думати. Вона змінила моє бачення світу. Я ніколи не відчував такого потужного безпосереднього зв'язку з іншою людиною. Навіть з Ейчем.

Мене більше не хвилювало, що ми мали бути суперниками, і її, здається, теж. Ми почали ділитися деталями своїх досліджень. Розповідали одне одному про фільми, які в той час дивилися, і книги, які читали. Ми навіть почали обмінюватися теоріями і обговорювати наші інтерпретації специфічних уривків «Альманаху». Я не міг змусити себе бути з нею обережним. Тихий голос в голові весь час намагався сказати, що кожне її слово може

бути дезінформацією, і що вона може просто зі мною гратися. Але я в це не вірив. Я довіряв їй, хоча у мене не було жодних підстав.

Я закінчив школу на початку червня. На церемонію вручення дипломів не пішов. Я взагалі перестав відвідувати заняття, коли покинув стеки. Наскільки я знав, «шістки» думали, що я мертвий, і мені не хотілось показуватись в останні кілька тижнів школи. Пропуск екзаменаційного тижня не був великою проблемою, оскільки я вже мав більш ніж достатньо балів, щоб отримати диплом. Школа надіслала мені його копію електронною поштою. Справжній диплом надіслали звичайною поштою на мою адресу в стеках, якої більше не існувало, тому не знаю, що з ним сталося.

Після закінчення школи я мав намір присвятити весь свій час Полюванню. Але все, що я дійсно хотів робити, це проводити час з Арт3 мідою.

* * *

Коли я не зависав зі своєю новою віртуальною псевдодівчиною, то присвячував його прокачуванню аватара. Мисливці назвали це «сходженням до дев'яносто дев'ятого», бо дев'яносто дев'ятий рівень був максимальним, якого міг досягти аватар. Арт3 міда та Ейч нещодавно здобули його, тож я був змушений наздоганяти. Це насправді не зайняло багато часу. Тепер у мене було багато вільного часу, а також гроші та засоби, щоб повноцінно досліджувати ОАЗу. Я проходив кожен квест, який міг знайти, іноді проскакуючи п'ять чи шість рівнів за день. У мене тепер був подвійний статус — Воїн/Маг. Мої показники продовжували зростати, а я відточував бойову здатність аватара і його вміння чаклувати, збираючи велику кількість потужних видів зброї, магічних предметів і транспортних засобів.

Ми з Арт3 мідою навіть об'єдналися для кількох квестів. Ми відвідали планету Гундокс та пройшли весь квест «Бовдури» за один день. Арті грала персонажем Марти Плімптон — Стеф, а я — Мікі, персонажем Шона Остіна. Одне задоволення.

Але я не витрачав весь час на веселощі. Я намагався зосередитись на грі. Справді намагався. Принаймні раз на день, я відкривав катрен і пробував ще раз розшифрувати його сенс.

Нефритовий ключ затаїв капітан
у місці давно забутім,
але тоді у свисток подуй,
коли трофеї всі здобуті.

Деякий час я думав, що свисток у третьому рядку може бути посиланням на японське телевізійне шоу кінця шістдесятих під назвою «Космічні гіганти», який переклали англійською мовою і ретранслювали в Сполучених Штатах у сімдесятих та вісімдесятих роках. «Космічні гіганти» («Магума Таіші» в Японії) розповідали про сімейство роботів-трансформерів, які жили у вулкані і боролися зі злим інопланетним лиходієм на ім'я Родак. Галлідей згадував це шоу кілька разів у «Альманасі Анорака», посилаючись як на одне з улюблених у дитинстві. Один з головних героїв шоу — хлопчик на ім'я Міко — дув у спеціальний свисток, щоб викликати роботів на допомогу. Я переглянув усі п'ятдесят два надзвичайно вбогі епізоди «Космічних гігантів», від початку до кінця, поглинаючи кукурудзяні чипси та роблячи нотатки. Але коли марафон завершився, я все ще не розумів сенсу Катрена. Я знову зайшов у глухий кут і вирішив, що Галлідей, напевно, мав на увазі якийсь інший свисток.

А одного суботнього ранку нарешті відбувся невеликий прорив. Передивляючись колекцію старої реклами пластівців, я задався питанням, чому виробники пластівців більше не додають в коробки іграшкові призи. На мій погляд, це трагедія. Ще одна ознака того, що цивілізація котиться у прірву. Я все ще над цим розмірковував, коли почалася стара реклама «Капітана Кранча». Тоді я й поєднав перший і третій рядки Катрену: *Нефритовий ключ затаїв капітан… але тоді у свисток подуй…*

Галлідей натякав на відомого хакера сімдесятих на ім'я Джон Дрейпер, більш відомого під псевдонімом капітан Кранч. Дрейпер був одним з перших телефонних хакерів. Він став відомим завдяки своєму відкриттю: іграшкові пластикові свистки, які вкладали як призи в коробки пластівців «Капітан Кранч», можна використовувати для безкоштовних міжміських телефонних дзвінків. Вони видавали 2600-герцовий звук, який обдурював стару аналогову телефонну систему, надаючи безкоштовний доступ до лінії.

Нефритовий ключ затаїв капітан

Це явно воно. «Капітан» — це капітан Кранч, а «свисток» — це славнозвісний іграшковий свисток для зламу телефонів.

Можливо, Нефритовий ключ замаскований під один з тих іграшкових пластикових свистків, і захований у коробці пластівців «Капітан Кранч»… Але де ж та коробка пластівців?

У місці давно забутім

Я все ще не знав, на що посилався цей рядок про забуте місце, або де його шукати. Я відвідав кожне забуте місце, про яке тільки міг згадати. Відтворення будинку сімейки Адамсів, покинута халупа з трилогії «Зловісні мерці», квартира Тайлера Дердена з «Бійцівського клубу» і ферма Ларсів на Татуїні. Жодного Нефритового ключа всередині. Глухий кут на глухому куті.

Але тоді в свисток подуй,
коли трофеї всі здобуті.

Я ще й не розшифрував значення останніх рядків. Які трофеї я мав здобути? Чи це якась заплутана метафора? Мусив існувати простий зв'язок, якого я не бачив. Хитре посилання, для розуміння якого мені не вистачало розуму чи обізнаності.

З того часу мені не вдалось досягти прогресу. Кожного разу перечитуючи катрен, я не міг зосередитись через постійне захоплення Арт3 мідою. Все закінчувалось тим, що я закривав щоденник Грааля, телефонував їй та питав, чи не хоче вона зустрітися. Вона майже завжди хотіла.

Я переконував себе, що це нормально трохи поледарювати, адже ніхто, здавалось, не досяг успіху в пошуках Нефритового ключа. Табло залишалось незмінним. Здається всі застрягли, як і я.

* * *

Тижні минали, а ми з Арт3 мідою проводили все більше й більше часу разом. Навіть коли наші аватари були зайняті іншими справами, ми надсилали одне одному електронні листи і миттєві повідомлення. Ми не припиняли спілкуватись.

Найбільше я хотів зустрітися з нею в реальному світі. Віч-на-віч. Але не казав їй про це. Я був впевнений, що вона мала до мене сильні почуття, але при цьому тримала на відстані. Незалежно від того, наскільки я їй відкривався — а я розповів майже усе, включаючи своє справжнє ім'я — вона завжди категорично відмовлялася виказувати які-небудь подробиці свого життя. Я знав лише, що їй дев'ятнадцять і що вона живе десь в західній частині Північної Америки. Це все, що вона розповіла.

Її образ, що сформувався у моїй свідомості, був найочевиднішим. Я уявляв її як фізичний прояв аватара. З тим самим обличчям, очима, волоссям і тілом. Попри те, що вона не раз казала, нібито в дійсності й близько не схожа з аватаром, а саме не така приваблива.

Відколи я став проводити більшість часу з Арт3 мідою, ми з Ейчем почали віддалятися один від одного. Замість того, щоб зустрічатись кілька разів на тиждень, ми говорили декілька разів на місяць. Ейч знав, що мені подобається Арт3 міда, але ніколи не докоряв, навіть коли я підставляв його в останню хвилину, щоб натомість зустрітись з нею. Він лише знизував плечима, радив бути обережним і казав:

— Я дуже сподіваюся, що ти знаєш, що робиш, Зі.

Звичайно, я не знав. Мої стосунки з Арт3 мідою суперечили здоровому глузду. Але я нічого не міг вдіяти зі своєю закоханністю. Так чи інакше, сам того не розуміючи, я поступово замінив одержимість пошуком «великоднього яйця» Галлідея на одержимість Арт3 мідою.

Зрештою, ми почали ходити на «побачення», влаштовуючи одноденні поїздки в екзотичні місця ОАЗи та ексклюзивні нічні клуби. Спочатку Арт3 міда протестувала. Вона вважала, що мені не варто світитись, тому що як тільки «шістки» дізнаються, що їхня спроба вбивства провалилася, вони знову внесуть мене в список жертв. Але я сказав їй, що мене це більше не хвилює. Я вже ховався від «шісток» у реальному світі і відмовлявся продовжувати ховатися від них ще й в ОАЗі. Крім того, мій аватар був дев'яносто дев'ятого рівня. Я відчував себе майже непереможним.

Можливо, я просто намагався справити враження на Арт3 міду, вдаючи безстрашного. Якщо так, думаю це спрацювало.

Але перед виходом ми все ще маскували аватарів, бо знали, що таблоїди рясніти муть заголовками про те, що Парзіваль та Арт3 міда почали регулярно з'являтися разом на публіці. Однак був один виняток. Одного вечора вона запросила мене на «Шоу жахів Роккі Горрора» у величезному кінотеатрі розміром зі стадіон на планеті Транссексуал, де проводили найпопулярніші і найдовші покази фільмів в ОАЗі. Тисячі аватарів приходили на шоу, щоб насолодитися виступом з участю аудиторії. Як правило, піднятися на сцену і допомогти розіграти фільм перед гігантським екраном дозволяли тільки давнім членам фан-клубу Рокі Горрора, і то лише після виснажливих прослуховувань. Проте Арт3 міда скористалась своєю популярністю, смикнула за кілька ниточок, і нам дозволили приєднатися до акторського складу шоу тієї ночі. Уся планета була зоною без PvP, тому я не хвилювався щодо нападу «шісток». Правда, коли почалося шоу, в мене був серйозний напад страху перед сценою.

Арт3 міда була ідеальною Колумбією, а я мав честь зіграти її зомбі-обранця — Едді. Я змінив зовнішність аватара, щоб

виглядати як Міт Лоуф у фільмі, але виступав і попадав у фанеру паршивенько. На щастя, глядачі не судили суворо, тому що я був знаменитим мисливцем Парзівалем, і явно весело проводив час.

Та ніч була найвеселішою у моєму житті. Я сказав про це Арт3 міді пізніше, і тоді вона нахилилася і вперше мене поцілувала. Я не міг цього відчути, звичайно. Та це не завадило моєму серцю забитись швидше.

Я чув усі заїжджені попередження про небезпеку закохуватись у когось, кого знаєш тільки онлайн, але проігнорував їх. Я вирішив, що ким би Арт3 міда не була насправді, я був у неї закоханий. Я відчував це, глибоко в центрі свого єства, м'якому як карамель.

А потім однієї ночі, наче повний ідіот, я сказав їй, що відчував.

0018

Була п’ятниця і я проводив ще один самотній вечір за дослідженням, переглядаючи всі епізоди «Обдарованих дітей» — телешоу початку вісімдесятих про підлітка-хакера, який використовував комп’ютерні навички для розплутування таємниць. Я щойно закінчив дивитися епізод «Смертельний доступ» (кросовер з «Саймон і Саймон»), коли на електронну пошту прийшло повідомлення. Від Оґдена Морроу. Тема листа: «Ми можемо танцювати, якщо хочемо.»

У повідомленні не було жодного тексту. Тільки вкладений файл — запрошення на одну з найексклюзивніших зустрічей в ОАЗі: день народження Оґдена Морроу. У реальному світі Морроу майже ніколи не виходив на публіку, а в ОАЗі виходив з укриття лише раз на рік — задля цієї події.

Запрошення містило фото всесвітньо відомого аватара Морроу — великого і могутнього Оґа. Сивобородий чарівник згорбився над навороченим діджейським мікшером, один навушник притискав до вуха, в екстазі кусаючи нижню губу, а його пальці крутили стародавню вінілову пластинку на срібному програвачі. Ящик з платівками прикрашала наклейка «не панікувати» та логотип анти-шісток — перекреслена цифра шість у червоному колі. Знизу був текст:

Вечірка вісімдесятих Оґдена Морроу
на честь святкування його 73-го дня народження!
Сьогодні — 22.00 OST у «Несамовитій кулі».
ОДНА ОСОБА

Я був здивований. Оґден Морроу витратив свій час, щоб запросити мене на свій день народження. Це була найбільша честь, якої я коли-небудь удостоювався.

Я зателефонував АртЗ міді й вона підтвердила, що отримала таке ж повідомлення. Вона не могла пропустити запрошення особисто від Оґа, незважаючи на очевидні ризики. Я, певна річ, сказав, що зустрінуся з нею в клубі. Тільки так я міг не виглядати повним слабаком.

Я знав, якщо Оґ запросив нас, то, ймовірно, й інших членів Великої п’ятірки теж. Але Ейч, напевно, не прийде, бо щоп’ятниці бере участь у поєдинку на арені, який транслюють по всьому світу. А Шото і Дайто ніколи не входили у зону PvP без крайньої необхідності.

«Несамовита куля» була клубом на планеті Неонуар у

Секторі-16, відома танцмайданчиком з нульовою гравітацією. Оґден Морроу сам закодив це місце кілька десятиліть тому і досі був його єдиним власником. Я ніколи раніше не відвідував «Кулю». У мене не було охоти до танців чи до спілкування з придуркуватими низькорівневими аватарами, які наслідували мисливців і були частими гостями цього місця. Але день народження Оґа був особливою подією, тому вхід для звичних клієнтів протягом вечора заборонять. Сьогодні клуб заповнять знаменитості — зірки кіно, музиканти, і принаймні два члени Великої п'ятірки.

Більше години я налаштовував волосся аватара і приміряв різні образи для клубу. Нарешті зупинився на класичному вбранні епохи вісімдесятих: світло-сірий костюм, точно такий як у Пітера Веллера у фільмі «Букаро Банзай», червоний метелик та пара білих вінтажних адідасівських кедів. Я поклав в інвентар найкращу броню та багато зброї. Однією з причин, чому «Куля» була таким популярним і ексклюзивним клубом полягала в тому, що вона була в зоні PvP, де функціонували і магія, і технології. Їхати туди було вкрай небезпечно. Особливо для такого відомого мисливця, як я.

В ОАЗі існували сотні світів в стилі кіберпанку, але Неонуар був одним з найбільших і найстаріших. Якщо дивитися з орбіти, планета була блискучим мармуровим оніксом, покритим павутинкою пульсуючого світла. На Неонуарі завжди панувала ніч, а його поверхня була нерозривною сіткою взаємопов'язаних міст з неймовірно високими хмарочосами. Небо заповнював безперервний потік літаючих об'єктів, які снували вертикальними міськими пейзажами, а вулиці кишіли ботами в шкіряних прикидах і аватарами в дзеркальних окулярах. Усі нашпиговані високотехнологічним озброєнням і підшкірними імплантатами, наче посходили зі сторінок «Нейроманта».

«Несамовита куля» розташовувалась у західній півкулі на перетині Бульвару та Авеню, двох яскраво освітлених вулиць, які тяглися навколо планети уздовж екватора і головного меридіана. Сам клуб був масивною кобальтово-синьою кулею три кілометри в діаметрі, що висіла на висоті тридцять метрів над землею. Невагомі кришталеві сходи вели до єдиного входу в клуб — круглого отвору в нижній частині сфери.

Я прибув доволі ефектно, приїхавши на своєму літаючому «делоріані», який отримав за виконання квесту *«Назад у майбутнє»* на планеті Земекіс. «Делоріан» був оснащений (непрацюючим) потоковим конденсатором, але я зробив кілька доповнень до його комплектації і зовнішнього вигляду. По-перше, в приладову панель я встановив бортовий комп'ютер зі штучним

інтелектом на ім'я KITT (придбав на інтернет-аукціоні), а трохи вище бампера — червоний сканер з «Лицаря доріг» до пари. Тоді оснастив автомобіль підсилювачем коливань — пристроєм, який дозволяв йому подорожувати крізь тверду матерію. Нарешті, щоб завершити тему супер-автомобіля вісімдесятих, на всіх дверях причепив логотип «Мисливців на привидів», а тоді додав персоналізовані номерні знаки з написом «ECTO-88».

Він у мене всього кілька тижнів, але цей мисливсько-привидно-лицарево-дорожній «делоріан» для подорожей у часі та крізь матерію вже став відмінною ознакою мого аватара.

Я знав, що залишити свою дорогу машину припаркованою в зоні PvP було відкритим запрошенням для якогось дебіла спробувати її вкрасти. «Делоріан» мав встановлені кілька протиугінних систем, а систему запалювання було заміновано в стилі Макса Рокатанскі: якщо будь-який інший аватар спробує завести машину, то плутонієва камера здетонує і викличе невеликий термоядерний вибух. Але за безпеку авто на Неонуарі можна було не хвилюватися. Як тільки я вийшов з «делоріану», то наклав заклинання зменшення, що миттєво стиснуло його до розмірів сірникової коробки. А тоді поклав «делоріан» у кишеню. Магічні зони мають свої переваги.

Тисячі аватарів збирались біля оксамитового канату навколо силових полів, які тримали на відстані всіх без запрошення. Коли я йшов до входу, натовп засипав мене сумішшю образ, прохань дати автограф, погрозами вбивства і слізними заявами про невмируще кохання. Я активував щитовий захист тіла, але дивно, що ніхто в мене не вистрілив. Я показав швейцару-кіборгу своє запрошення, а тоді піднявся довгими кришталевими сходами, що вели до клубу.

Зайшовши в «Несамовиту кулю» я був більш, ніж дезорієнтований. Усередині гігантська сфера була повністю порожня, а її вигнута внутрішня поверхня служила баром і лаунж-зоною клубу. Як тільки ви переступали поріг — закони гравітації змінювалися. Куди б ви не йшли, ноги аватара завжди трималися внутрішньої поверхні сфери, і ви могли по прямій лінії дійти аж до «верхівки» клубу, а потім спуститися туди, звідки почали. Величезний відкритий простір у центрі сфери слугував невагомим «танцмайданчиком» клубу. Аби дістатись до нього, потрібно було просто підстрибнути, наче Супермен, а тоді пливти повітрям до невагомої «танцювальної зони».

Увійшовши, я глянув угору — чи у напрямку, який зараз був для мене «зверху» — і довго оглядався навколо. Місця вже не було. Сотні аватарів дріботіли навколо, наче мурахи, що повзають всередині гігантської повітряної кулі. Інші вже були на

танцмайданчику — крутились, літали, закручувались у ритм музиці, що лунала з літаючих сферичних динаміків по всьому клубу.

А посередині, в абсолютному центрі клубу, висіла велика прозора кулька. Це був «стенд», де стояв ді-джей, оточений пультами, мікшерами, столами і кнопками та занурений у роботу. Тим ді-джеєм був R2-D2, який використовував свої численні роботизовані руки для роботи з програвачами. Я впізнав мелодію, яку він грав: ремікс вісімдесят восьмого року гурта New Order «Blue Monday», змішаний з великою кількістю звуків дроїдів з «Зоряних воєн».

Поки я пробирався до найближчого бару, аватари зупинялися, щоб роздивитися мене і показували в мій бік. Я не дуже звертав на них увагу, бо був зайнятий пошуками Арт3 міди.

Дійшовши до бару, я замовив пангалактичний шмурдяковий полиск у клінгонської барменки і залпом випив половину. Тоді посміхнувся — R2 поставив ще одну класичну мелодію вісімдесятих.

— «Union of the Snake», — я продекламував за звичкою. — Гурт «Duran Duran». Тисяча дев'ятсот вісімдесят третій.

— Непогано, чувак, — сказав знайомий голос, досить голосно, щоб я почув за музикою.

Я повернувся і побачив в себе за спиною Арт3 міду. Вона була одягнена у вечірній наряд: плаття металево-блакитного кольору, що виглядало, наче фарба, нанесена на тіло. Темне волосся аватара було у стилі піксі каре та ідеально обрамляло її чудове обличчя. Вона виглядала приголомшливо.

Вона крикнула бармену.

— Гленморанджі. З льодом.

Я посміхнувся про себе. Улюблений напій Коннора Маклауда. Як же я любив цю дівчину.

Вона підморгнула мені, коли з'явився її напій. Стукнула своєю склянкою об мою і залпом випила. Перешіптування аватарів навколо нас ставали гучнішими. Новина про те, що Парзіваль та Арт3 міда були *тут* та спілкувались біля бару, вже поширилась усім клубом.

Арт3 міда глянула на тацмайданчик, а тоді знову на мене.

— То як, Персі? — сказала вона. — Не хочеш потанцювати?

Я насупився.

— Ні, якщо ти і далі називатимеш мене Персі.

Вона розсміялася. Пісня саме закінчилася і в клубі запала тиша. Всі звели погляд на стенд ді-джея, де R2-D2 розчинявся у потоці світла, так як телепортувалися в оригінальному епізоді «Зоряного шляху». Здійнялися гучні оплески, коли за установкою

з’явився знайомий сивоволосий аватар. Оґ.

У повітрі по всьому клубі матеріалізувалися сотні відеовікон. Всі показували наживо збільшене зображення Оґа за установкою, щоб кожен міг добре бачити його аватара. Старий чарівник був одягнений у мішкуваті джинси, сандалі та вицвілу футболку з картинкою із серіалу «Зоряний шлях: Наступне покоління». Він помахав присутнім, а тоді представив свій перший трек — танцювальний ремікс пісні «Rebel Yell» Біллі Айдола.

Танцмайданчиком прокотилася хвиля підбадьорення.

— Я *обожнюю* цю пісню! — закричала Арт3 міда.

Її очі метнулись на танцмайданчик. Я глянув на неї нерішуче.

— Що таке? — сказала вона з удаваним співчуттям. — Хлопець не вміє танцювати?

Вона стрімко зловила ритм, киваючи головою та обертаючи стегнами. Тоді обома ногами відштовхнулася від підлоги і полетіла вгору, дрейфуючи в напрямку танцювальної зони. Я дивився на неї знизу вгору, на мить завмер, збираючи мужність.

Добре, — пробурмотів я собі. — Якого дідька.

Я зігнув коліна і відштовхнувся від підлоги. Аватар злетів, дрейфуючи вгору і ковзаючи поруч з Арт3 мідою. Аватари на танцмайданчику, розійшлися, щоб розчистити шлях для нас, утворивши тунель до центру. Я бачив як Оґ ширяє у своїй бульбашці, на невеликій відстані від нас. Він крутився навколо як дервіш, міксуючи пісню та одночасно регулюючи гравітаційний вихор танцмайданчика, таким чином обертаючи сам клуб, як старий вініловий диск.

Арт3 міда мені підморгнула, а тоді її ноги зрослися і перетворилися на хвіст русалки. Вона змахнула своїм новим хвостом і промчала попереду мене, а її тіло звивалось і дрейфувало в ритм музиці. Потім, призупинившись і зависнувши, повернулася до мене обличчям, посміхнулась і простягла руку, закликаючи приєднатися до неї. Її волосся розліталось ореолом навколо голови, ніби вона була під водою.

Коли я добрався до неї, вона взяла мене за руку. Щойно вона це зробила, хвіст русалки зник і знову з’явились ноги, пританцьовуючи у такт.

Не довіряючи своїм інстинктам, я завантажив висококласну танцювальну програму для аватара під назвою «Траволта», яку вже скачав і випробував раніше того вечора. Програма контролювала рухи Парзіваля, синхронізуючи їх з музикою, і всі мої чотири кінцівки трансформувались у хвилясті синусоїди. І так я став танцювальним дебілом.

Очі Арт3 міди загорілися від здивування і захоплення, і вона стала повторювати мої рухи. Ми обертались одне навколо одного,

як прискорені електрони. Потім Арт3 міда почала змінювати форму.

Її аватар втратив людську форму і перетворився в пульсуючий аморфний згусток, який змінював розмір і колір під музику. Я вибрав режим «віддзеркалення партнера» в танцювальній програмі і почав робити те ж саме. Кінцівки і тулуб аватара розтягнулися, як іриска, обплутуючи Арт3 міду, а на шкірі переливалися дивні кольорові візерунки. Я виглядав, наче Людина-пластилін, яка втратила глузд через вживання ЛСД. Тоді всі інші на танцмайданчику також почали формувати призматичні згустки світла. Незабаром центр клубу виглядав наче якась потойбічна лавова лампа.

Коли пісня закінчилася, Оґ вклонився, потім поставив повільну пісню «Time After Time» Сідні Лопер. Усі аватари навколо розбились на пари.

Я чемно вклонився Арт3 міді й простягнув руку. Вона посміхнулася і подала свою. Я пригорнув її і ми почали дрейфувати разом. Оґ налаштував силу тяжіння танцмайданчика проти годинникової стрілки, змушуючи всіх аватарів повільно оберталися навколо невидимої центральної осі клубу, як порошинки всередині снігової кулі. А тоді, перш ніж я встиг себе зупинити, слова просто вилетіли:

— Я люблю тебе, Арті.

Спочатку вона не відреагувала. Просто шоковано на мене дивилася, а наші аватари продовжували дрейфувати по орбіті одне навколо одного, рухаючись на автопілоті. Тоді вона переключилася на приватний голосовий канал, так, щоб ніхто не міг підслухати нашу розмову.

— Ти не закоханий в мене, Зі, — сказала вона. — Ти навіть мене не знаєш.

— Ні, знаю, — наполіг я. — Я знаю тебе краще, ніж будь-кого в своєму житті.

— Ти знаєш тільки те, що я хочу, аби ти знав. І бачиш тільки те, що я хочу, аби ти бачив. — Вона поклала руку на груди. — Це не моє справжнє тіло, Вейде. Чи моє справжнє обличчя.

— Мені все одно! Я закоханий у твій розум — у твою особистість. Мене не хвилює обгортка.

— Ти тільки так кажеш, — відповіла вона, але у її голосі відчувалась невпевненість. — Повір мені. Якби я дозволила тобі побачити себе вживу, це б тебе відштовхнуло.

— Чому ти завжди так говориш?

— Тому що я потворно деформована. Або в мене параліч. Або мені насправді шістдесят три роки. Вибирай.

— Мені все одно, навіть якщо це всі три варіанти разом.

Скажи, де зустрітися з тобою, і я тобі доведу. Я сяду на літак прямо зараз, і прилечу, де б ти не була. Ти знаєш, що прилечу.

Вона похитала головою.

— Ти не живеш у реальному світі, Зі. З того, що ти розповів мені, не думаю, що колись жив. Ти, як і я, живеш всередині ілюзії. — Вона вказала на наше віртуальне оточення. — Ти просто не можеш знати, що таке справжнє кохання.

— Не кажи так! — я почав плакати і не приховував цього від неї. — Це тому, що у мене раніше не було реальної дівчини? Чи що я незайманий? Тому що…

— Звичайно, ні, — сказала вона. — Це зовсім не тому. *Зовсім.*

— Тоді *що*? Скажи мені. Будь ласка.

— Полювання. Ти це знаєш. Ми нехтували нашими квестами, щоб проводити час разом. Ми повинні бути зосереджені на Нефритовому ключі прямо зараз. Закладаюсь, це те, що зараз роблять Сорренто і «шістки». І всі інші.

— До біса змагання! І яйце! — закричав я. — Невже ти не чула, що я тільки що сказав? *Я закоханий у тебе! І хочу бути з тобою. Понад усе.*

Вона просто дивилася на мене. Вірніше, її аватар байдуже дивився на мого аватара. Тоді вона сказала:

— Мені жаль, Зі. Це я винна. Я дозволила вийти ситуації з-під контролю. Потрібно це припинити.

— Що ти маєш на увазі? Що припинити?

— Я думаю нам потрібно зробити перерву. Припинити проводити так багато часу разом.

Мене наче вдарили в горло.

— Ти кидаєш мене?

— Ні, Зі, — сказала вона твердо. — Я *не* кидаю тебе. Це було б неможливо, тому що *ми не разом*. — Раптом отрута зазвучала в її голосі. — *Ми навіть ніколи не бачились!*

— Отже… ти просто… перестанеш зі мною спілкуватися?

— Так. Думаю, це буде на краще.

— Як довго?

— Доки не закінчиться Полювання.

— Але, Арті… На це можуть піти роки.

— Я розумію. І мені шкода. Але так треба.

— То виграти гроші для тебе важливіше, ніж я?

— Не гроші. А те, що я можу з ними зробити.

— Точно. Врятувати світ. Ти до біса благородна.

— Не будь мудаком, — сказала вона. — Я шукала «яйце» протягом п'яти років. Як і ти. Тепер ми ближче, ніж будь-коли. Я не можу просто втратити свій шанс.

— Я тебе і не прошу.

— Просиш. Навіть якщо не усвідомлюєш цього.

Пісня Сінді Лопер закінчилася, і Оґ поставив ще один танцювальний трек — «James Brown Is Dead» гурту L.A. Style. Клуб вибухнув оплесками.

Я почувався, наче мені в груди загнали великий дерев'яний кілок.

АртЗ міда хотіла сказати ще щось — до побачення, я думаю, — коли ми почули громовий постріл прямо над нами. Спочатку я подумав, що це Оґ невдало зміксував новий танцювальний трек. Але потім подивився вгору і побачив, як на танцмайданчик на високій швидкості летять великі обломки, а аватари розбігаються з їхнього шляху. У стелі клубу, у верхній частині кулі, щойно пробили чималу діру. І тепер через неї вливалася невелика армія «шісток», залітаючи в клуб на реактивних літаках та стріляючи з бластерів.

Спалахнув загальний хаос. Половина аватарів кинулися до виходу, в той час як інша половина готувала зброю або починала чаклувати, стріляти в непроханих «шісток» лазерними блискавками, кулями та фаєрболами. Їх було понад сто, всі озброєні до зубів.

Я не міг повірити в браваду «шісток». Чому вони такі дурні, що нападають на кімнату, повну високорівневих мисливців на їхній території? Вони може і вб'ють кількох з нас, але втратять частину або всіх своїх аватарів в процесі. І для чого?

І тоді я зрозумів, що більшість «шісток» стріляють прямо в мене та АртЗ міду. Вони прийшли, щоб убити нас двох.

Звістка про те, що ми з АртЗ мідою тут, напевно вже потрапила в стрічки новин. І коли Сорренто дізнався, що два топових мисливці з Табло розважаються у незахищеній зоні PvP, він вирішив, що не можна пропустити такий вдалий шанс. Це була можливість для «шісток» зняти двох конкурентів зі змагання одним махом. І воно вартувало втраченої сотні чи більше їхніх найкращих аватарів.

Я знав, що їх сюди привела моя нерозсудливість. Я проклинав себе за те, що поводився так нерозумно. Тоді взяв бластери і почав розряджати їх у найближчих до мене «шісток», в той же час роблячи все можливе, щоб ухилитися від їхніх пострілів. Я глянув на АртЗ міду якраз вчасно, щоб побачити, як вона за п'ять секунд знищила дюжину «шісток», використовуючи кулі синьої плазми, що вилітали з її долонь, і при цьому ігнорувала постійний потік лазерних блискавок і магічних ракет, які відбивались від її прозорого щита. Мені теж перепадало немало. Поки що мій щит витримував, але це не триватиме довго. На екрані вже з'явилися повідомлення про відмову, і мій лічильник здоров'я почав різко

падати.

Протягом декількох секунд ситуація переросла в найбільше протистояння, яке я коли-небудь бачив. І вже було зрозуміло, що ми з Арт3 мідою будемо на стороні тих, хто програє.

Я помітив, що музика досі не зупинилися.

Я глянув на кабінку ді-джея якраз вчасно, щоб побачити, як всередині з'явився великий і могутній Оґ. Він виглядав дуже і дуже роздратованим.

— Ви, покидьки, думаєте, що можете прийти на *мою* вечірку без запрошення? — закричав він. На його аватарі все ще був мікрофон, тому слова прокотилися гучномовцями клубу, наче голос Бога. Бій, здавалося, на частку секунди зупинився, бо всі повернулись подивитися на Оґа, який тепер ширяв у центрі танцмайданчика. Він простягнув руки і повернувся до навали «шісток».

З кожного пальця Оґа вирвалися десятки червоних блискавок, розлітаючись у всіх напрямках. Кожна з них вразила іншого аватара «шісток» в груди, якимось чином не шкодячи всім іншим навколо.

За мілісекунди всі «шістки» в клубі були повністю знищені. Їхні аватари на декілька секунд завмерли і засвітилися яскраво-червоним, а тоді просто зникли.

Я був вражений. Це була найнеймовірніша демонстрація аватаром сили, яку я коли-небудь бачив.

— Ніхто не вривається до мене без запрошення! — крикнув Оґ, а його голос відлунням пронісся безшумним клубом. Решта аватарів (ті, хто нажаханий не втік з клубу чи не загинув у короткому бою) видали переможний клич. Оґ повернувся до кабінки ді-джея, яка закрилася навколо нього прозорим коконом.

— Продовжимо цю вечірку? — сказав він, опускаючи голку на платівку з техно-реміксом «Atomic» від Блонді. Знадобилася секунда, щоб вивітрився шок, але потім всі знову почали танцювати.

Я озирнувся в пошуках Арт3 міди, але вона вже зникла. Тоді я помітив, як її аватар вилітав з нового виходу, який створила атака «шісток». Вона зупинилася на секунду, тільки щоб глянути на мене.

0019

Комп'ютер розбудив мене якраз перед заходом сонця, і я почав щоденний ритуал.

— Я прокинувся! — закричав у темряву. Вже декілька тижнів після того, як АртЗ міда мене кинула, мені було важко прокидатися вранці. Тому я відключив можливість відкласти будильник і налаштував комп'ютер вмикати пісню «Wake Me Up Before You Go-Go» гурту «Wham»! Я ненавидів цю пісню всіма фібрами своєї душі, і єдиним способом її вимкнути було піднятися з ліжка. Не найприємніший спосіб почати свій день, але це змушувало мене рухатися.

Пісня зупинилась і тактильний стілець трансформувався з ліжка назад у крісло, піднімаючи мене в сидяче положення. Комп'ютер вмикав світло поступово, дозволяючи моїм очам звикнути. Денне світло в квартиру не проникало. Єдине вікно з видом на горизонт Колумбусу я зафарбував повністю у чорний через кілька днів після того, як сюди переїхав. Я вирішив, що все за вікном відволікало мене від квесту, а значить було марною тратою часу дивитись, що там за вікном. Я також не хотів *чути* навколишній світ, але я не зміг поліпшити звуконепроникність, яка вже існувала в квартирі. Тож доводилося жити із заглушеними звуками вітру і дощу, а також вулиці і дорожнього руху. Навіть це могло відволікати. Часом я перебував у свого роду трансі, сидячи з заплющеними очима, не звертаючи уваги на плин часу, слухаючи звуки світу за межами моєї кімнати.

Я зробив кілька інших модифікацій в кімнаті заради безпеки і зручності. По-перше, замінив неміцні двері новими герметичними броньованими вакуумними дверима. Все, що мені було потрібно — їжа, туалетний папір, нові пристрої — я замовляв онлайн і це доставляли прямо до моїх дверей. Доставка працювала так: по-перше, сканер, встановлений ззовні в коридорі, перевіряв особу людини і комп'ютер підтверджував, чи вона доставляла те, що я насправді замовив. Потім зовнішні двері розблокувались, відкриваючи сталевий повітряний шлюз розміром з душову кабінку. Кур'єр поміщав бандероль, піцу чи що там було всередину і виходив. Зовнішні двері закривались і заблокувались; пакет сканувався, тестувався під рентгеном і аналізувався всіма можливими способами. Його вміст перевірявся і надсилалося підтвердження доставки. Тоді я відчиняв внутрішні двері і отримував товари. Довга процедура, але я не мав зустрічатись віч-на-віч з іншою людиною. Якраз як я і хотів, дякую.

У самій кімнаті не було дуже на що дивитись, що було добре,

бо я дивився на неї так мало, наскільки це можливо. По суті це був куб, приблизно десять метрів кожна сторона. Модульний душ і туалетний блок були вбудовані в одну стіну, навпроти невеликої ергономічної кухні. Я ніколи не використовував кухню для готування. Мої страви були або заморожені, або доставлені. Брауні в мікрохвильовці були найближчими до кулінарії.

Іншу частину кімнати займала імерсивна установка ОАЗи. Я інвестував у неї кожен зайвий цент. Постійно виходили новіші, швидші та універсальніші компоненти, тому я постійно витрачав велику частку свого мізерного доходу на апґрейд.

Перлиною моєї установки була, звичайно ж, персоналізована консоль ОАЗи. Комп'ютер, який керував моїм життям. Я зібрав його сам, шматок за шматком, всередині модифікованого дзеркально чорного корпусу «Odinware». Новий розігнаний процесор виконував інструкції так швидко, що майже випереджав час. А внутрішній жорсткий диск мав досить місця, щоб зберігати три оцифровані копії «всього, що існує».

Більшість часу я проводив у повністю регульованому тактильному стільці «Shaptic Technologies HC5000». Він був підвішений на двох шарнірних роботизованих маніпуляторах, що кріпилися до стіни і стелі квартири. Ця установка могла повертати стілець по всіх чотирьох осях. Коли я був пристебнутий до нього, пристрій міг перевертати, обертати та хитати моє тіло, щоб створити відчуття, наче я падаю, літаю або сиджу за кермом ракетних саней, що мчать на швидкості 2 Маха через каньйон на четвертому супутнику Альтаїра-4.

Крісло працювало в комплекті з «Shaptic Bootsuit», костюмом тактильного зворотного зв'язку. Він покривав кожен дюйм тіла від шиї до кінчиків пальців та мав отвори, щоб я міг сходити в туалет не знімаючи його. Зовні костюм був покритий екзоскелетом — мережею штучних сухожиль і суглобів, які могли відчувати і повторювати мої рухи. Кожні кілька сантиметрів зі шкірою контактувала павутиноподібна мережа мініатюрних приводів, вбудована всередину костюма. Вони активувалися малими чи великими групами з метою тактильної симуляції — щоб змусити мою шкіру відчувати те, чого насправді не було. Вони могли переконливо зімітувати відчуття поплескування по плечі, удару в гомілку або пострілу в груди. (Вбудоване програмне забезпечення безпеки не давало установці фактично спричинити фізичні пошкодження, так що симульований постріл насправді відчувався, як слабкий удар.) В системі чистки «Мош-вош» в кутку кімнати висів ідентичний запасний костюм. З цих двох тактильних костюмів складався весь мій гардероб. Старий одяг лежав десь у шафі, збираючи порох.

На руках я мав пару найновіших дата-рукавичок «Окаґамі айдл-хендз». Спеціальні тактильні подушечки зворотного зв'язку покривали обидві долоні, що дозволяло рукавичкам створювати ілюзію, ніби я торкаюся поверхні неіснуючих об'єктів.

Новісінький візор «Дінатро RLR-7800» був оснащений топовим віртуальним ретинальним дисплеєм. Він переносив ОАЗу прямо на сітківку ока, з максимальним фреймрейтом і роздільною здатністю, доступними людському оку. Реальний світ в порівнянні виглядав розмитим. «RLR-7800» був прототипом поки що «недоступним для плебейських мас», але я мав рекламну угоду з «Дінатро», тому вони надіслали мені безкоштовну пару (доставлену через низку сервісів переадресації, які я використовував, щоб зберегти анонімність).

Аудіосистема «Ебаунд-саунд» складалася з набору ультратонких колонок, встановлених на стіни, підлогу та стелю квартири, забезпечуючи відтворення звуку з усіх сторін простору. А сабвуфер «Мйольнір» був досить потужним, щоб вібрували навіть мої задні зуби.

Вежа запахів «Ольфатрікс» у кутку була здатна генерувати більше двох тисяч відчутних ароматів. Розарій, солоний вітер океану, палений кордит — вежа могла переконливо відтворити їх усіх. Вона також функціонувала як промисловий кондиціонер/очисник повітря, для чого я її в першу чергу і використовував. Багато жартівників любили закодовувати в симуляції дійсно жахливі запахи, просто щоб познущатись з людей, які володіли такими вежами. Тому зазвичай генератор запаху був відключений, якщо я не був у такій частині ОАЗи, де, на мою думку, мати можливість понюхати оточення може виявитися корисним.

На підлозі, прямо під підвішеним тактильним стільцем, була різноспрямована бігова доріжка «Окаґамі ранераунд». («Куди б ви не пішли, ви залишаєтесь тут» — гасло виробника.) Бігова доріжка була площею близько двох метрів квадратних і завтовшки сантиметрів із шість. Коли вона була активована, я міг бігти на максимальній швидкості в будь-якому напрямку і ніколи не досягти краю платформи. Якщо я міняв напрямок, бігова доріжка це відчувала, і її поверхня змінювала напрямок, щоб відповідати моєму, завжди утримуючи моє тіло в центрі платформи. Ця модель була також оснащена вбудованими ліфтами і аморфною поверхнею, щоб імітувати сходження на пагорб чи сходи.

Якщо ви хотіли мати більш «близькі» стосунки всередині ОАЗи, ви могли придбати АПТЛ (анатомічно правильну тактильну ляльку). Випускали моделі чоловічої, жіночої і

подвійної статі, які були доступні з широким набором опцій. Реалістична латексна шкіра. Сервоприводний ендоскелет. Імітована мускулатура. І всі супутні відростки та отвори, які можна собі уявити.

Через кілька тижнів після того, як Арт3 міда перестала зі мною розмовляти, керований самотністю, цікавістю і бурхливими підлітковими гормонами, я купив ляльку середнього класу «Гаптична супер-Бетті». Провівши кілька високо непродуктивних днів в автономній симуляції борделю під назвою «Будинок насолоди», я позбувся ляльки, через сором і з метою самозбереження. Я даремно витратив тисячі кредитів, пропустив цілий тиждень роботи, і був на межі повної відмови від пошуків «яйця», коли зіткнувся з похмурим усвідомленням того, що віртуальний секс, наскільки б він не був реалістичним, — це насправді прикрашена мастурбація з допомогою комп'ютера. У підсумку, я все ще був незайманим, імітуючи секс з роботом в темній кімнаті. Так що я позбувся АПТЛ і повернувся до старомодного способу.

Я не відчував ніякого сорому щодо мастурбації. Завдяки «Альманаху Анорака» я тепер думав про неї, як про нормальну тілесну функцію, таку ж необхідну і природну, як сон чи їжа.

АА, 241: 87 — Я стверджую, що мастурбація є найважливішим тваринним пристосуванням людей. Наріжним каменем нашої технологічної цивілізації. Наші руки еволюціонували захоплювати інструменти, гаразд, — але в тому числі й наші власні. Річ у тім, що мислителі, винахідники і вчені, як правило, відлюдьки і вундеркінди, яким важче знайти когось на ніч. Без вбудованого клапана сексуальної розрядки, представленого мастурбацією, дуже сумнівно, що ранні люди колись освоїли б секрети вогню або винайшли колесо. І можете не сумніватись, що Галілей, Ньютон та Ейнштейн ніколи б не здійснили свої відкриття, якби спочатку не очистили свої голови рукоблуддям (або «струсили кілька протонів з атома водню»). Те ж саме стосується і Марії Кюрі. Перш ніж відкрити радій, можете бути впевнені, вона спочатку відкрила маленьку людину в човнику.

Ця теорія Галлідея була не з найпопулярніших, але мені подобалася.

Коли я поплентався до туалету, на стіні ввімкнувся великий плаский монітор, і на екрані з'явилося усміхнене обличчя Макса, моєї програми-асистента. Я запрограмував Макса запускатися за кілька хвилин після ввімкнення світла, щоб я міг трохи прокинутися, перш ніж він почне свою балаканину.

— Д-д-доброго ранку, Вейде! — життєрадісно проказав Макс, затинаючись. — Прокидайся і с-с-співай!

Керувати програмою-асистентом було трохи схоже на наявність віртуального помічника, який також функціонував як голосовий інтерфейс із комп'ютером. Програма давала на вибір сотні запрограмованих особистостей. Я обрав вигляд і голос Макса Гедрума, (нібито) згенерованої комп'ютером зірки ток-шоу кінця вісімдесятих, культового кіберпанк-серіалу та багатьох рекламних роликів «Кока-коли».

— Доброго ранку, Максе, — відповів я сонно.

— Думаю, що ти мав на увазі *доброго вечора,* Румпельштільцхен. Вже сьома вісімнадцять вечора, ста-ста-стандартний час ОАЗи, середа, тринадцяте грудня.

Макс був запрограмований говорити з невеликим електронним заїканням. В середині вісімдесятих, коли був вигаданий його персонаж, комп'ютери були недостатньо потужними, щоб створити фото реалістичну модель людини, тому Макса грав актор (блискучий Метт Фрюер), який носив багато гумового гриму, щоб *виглядати,* наче згенерований комп'ютером. Але версія Макса, яка зараз усміхалася мені на моніторі, була чисто програмою, з найкращим симульованим штучним інтелектом і системою розпізнавання голосу, яку тільки можна купити.

Я вже декілька тижнів користувався налаштованою під мене версією MaxHeadroom v3.4.1. До цього моя програма-асистент була змодельована з актриси Ерін Грей (зірка «Бака Роджерса» і «Срібних ложок»). Але вона занадто відволікала, тому я переключився на Макса. Він час від часу дратував, але також веселив мене. Йому непогано вдавалося рятувати мене від почуття самотності.

Я зайшов до ванної спорожнити сечовий міхур, а Макс продовжував говорити з невеликого монітора, встановленого над дзеркалом.

— Ой-ой! Схоже, щось тече!

— Вивчи новий жарт, — сказав я. — Є новини, які мені варто знати?

— Все як завжди. Війни, масові заворушення, голод. Нічого, що б тебе зацікавило.

— А повідомлення?

Він закотив очі.

— Кілька. Але відповідаючи на твоє *справжнє* запитання, то немає. Арт3міда все ще не дзвонила і не відписувала, дон Жуане.

— Я попереджав тебе. Не називай мене так, Максе. Ти напрошуєшся на видалення.

— Які ми вразливі. Чесно, Вейде. Коли ти став таким ч-ч-чутливим?

— Я зітру тебе, Максе. Серйозно. Продовжуй у тому ж дусі, і я повернуся до Вільми Діринг. Або спробую безтілесний голос Мейджел Барретт.

Макс надув губи і розвернувся обличчям до змінних цифрових шпалер позаду нього — в даний момент візерунок різнокольорових векторних ліній. Макс був таким завжди. Дратувати мене було частиною його запрограмованої особистості. І мені це начебто подобалося, тому що нагадувало про Ейча. А я дуже сумував за Ейчем. Дуже.

Мій погляд упав на дзеркало у ванній кімнаті, але мені не дуже сподобалось те, що я там побачив, тому я закрив очі, поки не закінчив. Я задавався питанням (не вперше), чому я не пофарбував дзеркало в чорний, як зробив це з вікном.

Година після пробудження була найнеприємнішою частиною кожного дня, тому що я проводив її в реальному світі. А саме займався гігієною і приведенням у форму фізичного тіла. Я ненавидів цю частину дня, тому що вона суперечила моєму іншому життю. Моєму справжньому життю всередині ОАЗи. Вигляд маленької однокімнатної квартири, імерсивної установки та відображення у дзеркалі — все це служило різким нагадуванням про те, що світ, у якому я проводив дні, не був реальним.

— Втягнути крісло, — сказав я, вийшовши з ванної.

Тактильний стілець знову прийняв плаский вигляд і від'їхав до стіни, звільняючи великий порожній простір в центрі кімнати. Я натягнув візор і завантажив автономну симуляцію спортзалу.

Тепер я стояв у великому сучасному фітнес-центрі з обладнанням для вправ і тренажерами, які мій тактильний костюм міг без проблем зімітувати. Я почав щоденні тренування. Присідання, прес, віджимання, аеробіка, силові вправи. Іноді Макс підбадьорливо кричав:

— Піднімай ноги, д-д-дівчинко! Відчуй вогонь!

Зазвичай я виконував деякі вправи і в ОАЗі, займаючись фізичною боротьбою чи бігаючи навколо віртуальними ландшафтами на біговій доріжці. Але переважну більшість часу я проводив у тактильному кріслі, не роблячи нічого взагалі. Я також мав звичку переїдати, коли був у депресії, тобто майже завжди. В результаті, я поступово почав набирати зайві фунти. Я і на початку був не в найкращій формі, тому швидко досяг точки, коли вже не міг комфортно поміститись в тактильне крісло або залізти в костюм розміру XL. Незабаром довелось би купувати нову установку з компонентами лінійки «Богатир».

Я знав, якщо не візьму вагу під контроль, то помру від ліні швидше, ніж знайду «яйце». Я не міг цього допустити. Тому

швидко прийняв рішення і активував на своїй установці програму фітнес-контролю. Я пошкодував про це майже одразу.

Відтепер комп'ютер контролював мої життєві показники і точно відстежував, скільки калорій я спалював кожного дня. Якщо я не виконував денну норму фізичних вправ, система не давала зайти в ОАЗу. Це означало, що я не міг піти на роботу, продовжити свої пошуки, або, по суті, жити своїм життям. Після запуску фітнес-контролю, його не можна було вимкнути протягом двох місяців. І програма була пов'язана з моїм рахунком ОАЗи, тому я не міг просто купити новий комп'ютер або орендувати кабінку в якомусь громадському кафе. Щоб увійти, в мене не було іншого вибору, окрім як спочатку виконати вправи. Це виявилося тою мотивацією, якої я потребував.

Програма також контролювала мій раціон. Кожен день мені дозволялося вибрати страви з меню здорових і низькокалорійних продуктів. Програма замовляла їжу онлайн і її доставляли до моїх дверей. Так як я ніколи не залишав квартиру, програмі було легко стежити за всім, що я їв. Якщо я замовляв додаткову їжу самостійно, вона збільшувала кількість вправ, які я повинен був виконувати кожного дня, щоб компенсувати зайві калорії. Це було якесь садистське програмне забезпечення.

Але воно спрацювало. Фунти почали танути, і через кілька місяців я був у майже ідеальному стані здоров'я. Вперше в житті в мене був плоский живіт і м'язи. Я також мав удвічі більше енергії і набагато менше хворів. Коли пройшло два місяці, і в мене нарешті була можливість відключити фітнес-контроль, я вирішив його залишити. Тепер спорт був частиною мого щоденного ритуалу.

Завершивши силові вправи, я ступив на бігову доріжку.

— Почати ранкову пробіжку, — сказав Максу. — Доріжка Біфрест.

Віртуальний тренажерний зал зник. Тепер я стояв на напівпрозорій біговій доріжці — вигнутій циклічній стрічці поміж зіркових туманностей. В космосі навколо мене висіли гігантські планети з кільцями та різнокольорові місяці. Бігова доріжка простягалась переді мною, піднімаючись, спадаючи, і час від часу звиваючись у спіраль. Невидимий бар'єр не дозволяв випадково впасти з краю доріжки в зоряну безодню. Доріжка Біфрест була ще однією автономною симуляцією, однією з сотень дизайнів доріжок, які зберігалися на жорсткому диску моєї консолі.

Коли я почав бігти, Макс ввімкнув мій плейлист вісімдесятих. Як тільки почалась перша пісня, я випалив її назву, виконавця, альбом і рік випуску:

— «Million Miles Away», the Plimsouls, альбом «Everywhere at

Once», тисяча дев'ятсот вісімдесят третій.

А тоді почав підспівувати. Можливо, вивчені слова правильної пісні вісімдесятих колись збережуть життя моєму аватару.

Закінчивши пробіжку, я стягнув візор і почав знімати тактильний костюм. Це потрібно було робити повільно, щоб не пошкодити його компоненти. Коли я обережно його знімав, контактні присоски тихо чмокали, відлипаючи від шкіри, і залишали по всьому тілу крихітні круглі сліди. Коли ж костюм було повністю знято, я помістив його в систему чистки, а свіжий запасний костюм поклав на підлогу.

Макс уже включив для мене душ, встановивши температуру води так, як мені подобалось. Коли я застрибнув у заповнений парою душ, Макс включив музику з мого плейлиста для душу. Я впізнав початок пісні «Change» Джона Вейта. Саундтрек до фільму «Зоровий пошук». Студія «Geffen Records», 1985.

Душ працював, ніби стара автомийка. Я просто стояв, поки він робив більшість роботи, обливаючи мене з усіх боків струменями мильної води, а потім все змивав. Голову мити не треба було, бо душ також розливав нетоксичний розчин для видалення волосся, який я втирав по всьому обличчю і тілу. Це усувало необхідність голитись та стригти волосся: зайві незручності. Також завдяки гладкій шкірі добре прилягав тактильний костюм. Я виглядав трохи дивно без брів, але вже до цього звик.

Струмінь води зупинився і ввімкнулись сушарки, за лічені секунди випаровуючи вологу зі шкіри. Я зайшов на кухню і дістав банку «Сладжа», напою з високим вмістом протеїну та вітаміну D (щоб компенсувати відсутність сонячного світла). Коли я його випив, датчики комп'ютера мовчки занотували дані — просканували штрих-код і додали калорії в денний підсумок. Закінчивши зі сніданком, я надів чистий тактильний костюм. Це було простіше, ніж його знімати, але все одно потребувало часу, щоб зробити все правильно.

Надівши костюм, я наказав тактильному стільцеві розкластися. Тоді зупинився і секунду розглядав свою імерсивну установку. Я так пишався всім цим високотехнологічним залізом, коли тільки його купив. Але за останні кілька місяців, я почав бачити свою установку, якою вона була: складна вигадка для обману відчуттів, яка дозволяла мені жити в неіснуючому світі. Кожен компонент установки був цеглинкою в камері, де я охоче сам себе ув'язнив.

Під похмурим флуоресцентом крихітної однокімнатної квартири від правди було не втекти. В реальному житті я був

ніким іншим, як антисоціальним відлюдником. Самітником. Ґіком з блідою шкірою та одержимістю поп-культурою. Хлопцем з агорафобією, без справжніх друзів, родини чи реального контакту з людьми. Я був просто ще одною сумною самотньою душею, що витрачала своє життя на відеоігри.

Але не в ОАЗі. Там я був великим Парзівалем. Всесвітньо відомим мисливцем і міжнародною знаменитістю. Люди просили в мене автографи. У мене був фан-клуб. Навіть декілька. Мене впізнавали, куди б я не пішов (але тільки тоді, коли хотів, щоб мене впізнали). Мені платили, щоб я підтримував продукти. Люди захоплювалися і рівнялись на мене. Мене запрошували на найекслюзивніші вечірки. Я ходив у наймодніші клуби і ніколи не стояв у чергах. Був іконою поп-культури, рок-зіркою віртуального світу. А в колах мисливців я був легендою. Ні, богом.

Я сів та натягнув рукавички і візор. Після підтвердження особи, переді мною з'явився логотип «Gregarious Simulation Systems», а за ним напис:

Вітаємо, Парзівалю.
Будь ласка, скажіть пароль.

Я прочистив горло і виголосив фразу-пароль. Коли я говорив, кожне слово з'являлося на екрані:

«Ніхто в світі ніколи не отримує те, що хоче, і це прекрасно».

Коротка пауза, а тоді я мимовільно полегшено зітхнув, коли все навколо мене розчинилося в ОАЗі.

0020

Аватар повільно матеріалізувався перед панеллю керування у командному центрі моєї фортеці, на тому ж місці, де я сидів минулої ночі, байдуже дивлячись на Катрен, поки не заснув і система не викинула мене з симуляції. Я дивився на цей чортів вірш майже шість місяців і досі був не в змозі його розшифрувати. Ніхто не був. Кожен мав теорії, звичайно, але Нефритовий ключ все ще не знайшли, а топові місця на Табло залишалися незмінними.

Командний центр розташовувався під броньованим куполом, вбудованим у скелясту поверхню мого власного астероїда. Звідси на 360 градусів відкривався пейзаж кратерів, що тягнулись до горизонту в усіх напрямках. Інша частина фортеці була під поверхнею, у величезному підземному комплексі, який простягався аж до ядра астероїда. Все місце я закодував сам, незабаром після переїзду в Колумбус. Моєму аватару потрібна була фортеця і я не хотів сусідів, тому купив найдешевший планетоїд, який знайшов — крихітний безплідний астероїд у Секторі-14. Він називався S14A316, але я перейменував його у Фалко, на честь австрійської реп-зірки. (Я не був величезним фанатом Фалко чи щось таке. Просто подумав, що це ім'я круто звучить.)

Фалко мав всього кілька квадратних кілометрів площі, але все одно влетів мені в копієчку. Та він був того вартий. Володіючи власним світом, ви могли побудувати там все, що хочете. І ніхто не міг його відвідати, якщо я не надав їм доступ, а я його нікому не надавав. Моя фортеця була моїм домом всередині ОАЗи. Храмом мого аватара. Це було єдине місце у всій симуляції, де я був по-справжньому в безпеці.

Як тільки вхід було завершено, на екрані виринуло вікно, повідомляючи, що сьогодні день виборів. Тепер, коли мені було вісімнадцять, я міг голосувати на виборах ОАЗи, а також на виборах уряду США. Мене не турбували останні, тому що я не бачив сенсу. Колись велика країна, в якій я народився, тепер нагадувала себе колишню тільки ім'ям. Незалежно від того, хто був головним. Ці люди переставляли шезлонги на «Титаніку», і всі це знали. Крім того, тепер, коли кожен міг голосувати з дому через ОАЗу, шанси бути обраними мали хіба що кінозірки, знаменитості з реаліті-шоу або радикальні телепроповідники.

Я таки витратив час, щоб взяти участь у виборах ОАЗи, оскільки їх результати дійсно на мене впливали. Процес зайняв кілька хвилин, тому що я вже був знайомий з усіма основними

питаннями, які «GSS» висунула на голосування. Вибирали також президента і віце-президента Ради користувачів ОАЗи, але з цим не було проблем. Як і більшість мисливців, я проголосував за переобрання Корі Доктороу і Віла Вітона (знову). Обмежень у терміні правління не було, а ці два діди робили шалену роботу щодо захисту прав користувачів вже більше десятиліття.

Закінчивши голосування, я трохи відрегулював тактильний стілець і почав вивчати командну консоль перед собою. Вона була набита перемикачами, кнопками, клавіатурами, джойстиками та екранами. Зліва від мене тягнувся ряд моніторів, пов'язаних з віртуальними камерами, розташованими по всій внутрішній і зовнішній частині фортеці. Праворуч від мене ще один блок моніторів відображав всі мої улюблені новинні та розважальні канали. Серед них був мій власний: «Парзіваль-ТВ — Трансляція незрозумілого еклектичного лайна, 24-7-365».

Цього року «GSS» запропонувала користувачам ОАЗи нову функцію: персональний відеоканал. Кожен, хто заплатив абонентську плату, міг запустити трансляцію власної телевізійної мережі. Будь-хто в симуляції міг налаштуватися і дивитися ваш канал з будь-якої точки світу. Що показувати в ефірі і кому дозволяти дивитися залежало повністю від вас. Більшість користувачів вирішили запустити «канал спостережень», щоб бути наче зіркою власного цілодобового реаліті-шоу. Віртуальні камери слідкували за аватаром по всій ОАЗі, поки ви виконували щоденні справи. Можна було обмежити доступ до каналу, щоб дивитися могли тільки ваші друзі, або брати гроші з глядачів за годину доступу. Багато другорядних знаменитостей і розповсюджувачів порнографії так робили, продаючи свої віртуальні життя по хвилині.

Дехто використовував канал, щоб транслювати наживо свій реальний світ або своїх собак чи дітей. Дехто крутив тільки старі мультфільми. Можливості були нескінченні і різноманіття того, що транслювали, щодня ставало божевільнішим. Зі Східної Європи транслювали нон-стоп відео для футфетишистів. Аматорське порно з участю розпусних мамусь з Міннесоти. Що завгодно. Будь-які дивацтва людської психіки знімали і транслювали онлайн. Велика пустка телевізійних програм нарешті досягла свого апогею і звичайна людина більше не обмежувалась п'ятнадцятьма хвилинами слави. Тепер кожен міг бути на телебаченні, кожну секунду кожного дня, незалежно від того чи хтось дивиться.

«Парзіваль-ТВ» не був каналом для вуаєристів. Я взагалі ніколи не показував обличчя аватара в трансляції. Замість цього я поставив підбірку класичних ТВ-шоу вісімдесятих, рекламні

ролики, мультфільми, музичні кліпи та фільми. Багато фільмів. На вихідних я показував старі японські фільми про монстрів і деякі вінтажні аніме. Що спадало на думку. Насправді не мало значення, що я показував. Мій аватар був все ще одним з Великої п'ятірки, так що відеоканал збирав мільйони глядачів кожного дня, незалежно від того, що я транслював, і це дозволяло мені продавати рекламний час спонсорам.

Більшість регулярних глядачів «Парзіваль-ТВ» були мисливцями, які спостерігали за каналом з надією, що я ненавмисно розкрию ключову частину інформації про Нефритовий ключ або саме «яйце». Я ніколи такого не робив, звичайно. Прямо зараз на каналі тривав марафон серіалу «Кікайдер», японського бойовика кінця сімдесятих про червоно-синього андроїда, який в кожному епізоді вибивав лайно з якогось гумового монстра. У мене була слабкість до вінтажних *кайджу* і *токусацу,* шоу типу «Спектремен», «Космічні гіганти» і «Супайдамен».

Я відкрив план програми і зробив кілька змін у вечірньому показі. Прибрав епізоди «Розривної течії» і «Мучеників науки» і додав кілька фільмів з Гамерою в головній ролі, моєю улюбленою гігантською літаючою черепахою. Думаю, вони повинні реально сподобатися людям. Потім, на завершення дня, я додав кілька епізодів «Срібних ложок».

Арт3 міда також вела власний відеоканал — «Арт3 мівіжн», і один з моїх моніторів завжди був налаштований на нього. Як завжди в понеділок увечері вона транслювала епізод «Невдах». Після цього будуть «Жінка-Електра і дівчина-Діна», а потім один за одним епізоди «Ісіди» і «Диво-жінки». Її програма ніколи не змінювалась. Але це не мало значення. Вона все одно мала найвищі рейтинги. Недавно вона також запустила власну шалено успішну лінію одягу для пишних жіночих аватарів під брендом «Арт3Міс». У неї все було добре.

Після тієї ночі в «Несамовитій кулі», Арт3 міда обірвала всі контакти зі мною. Вона блокувала всі мої електронні листи, телефонні дзвінки і запрошення в чат. Вона також перестала постити в свій блог.

Я спробував все, що міг, щоб зв'язатися з нею. Посилав її аватару квіти. Здійснив кілька поїздок у фортецю її аватара — броньований палац на Бенетарі, невеликому місяці, яким вона володіла. Наче бомби скидав з повітря на її палац касети з музикою і записки. Одного разу у відчаї дві години простояв біля її воріт з бумбоксом над головою, який на повну гучність грав пісню «In Your Eyes» Пітера Ґебріела.

Вона не вийшла. Я навіть не знаю, чи вона була вдома.

Я жив в Колумбусі вже більше п’яти місяців, і пройшло вісім довгих і болісних тижнів, відколи я востаннє говорив з Арт3 мідою. Але я не провів цей час за хандрою і жалістю до себе. Ну, принаймні не *весь*. Я намагався насолоджуватись «новим життям» у ролі всесвітньо відомого мисливця, який стрибав по секторах. Навіть прокачавши аватара до максимального рівня, я продовжував проходити якнайбільше квестів, щоб поповнити свою вже і без того вражаючу колекцію зброї, магічних предметів і транспортних засобів, які я тримав у сховищі глибоко всередині своєї фортеці. Квести тримали мене зайнятим і відволікали від зростаючої самотності та ізоляції, яку я відчував.

Я намагався відновити зв’язок з Ейчем після того, як Арт3 міда мене кинула, але все змінилось. Ми віддалились один від одного, і я знав, що це була моя провина. Наші бесіди були тепер неприродними і стриманими, так ніби ми боялися видати якийсь важливий фрагмент інформації, який інший може потім використати. Я бачив, що він більше мені не довіряв. І поки я був одержимий Арт3 мідою, Ейч став одержимим бажанням стати першим мисливцем, який знайде Нефритовий ключ. Але минуло майже півроку, відколи ми пройшли Перші ворота, а Нефритовий ключ все ще залишався загадкою.

Я не говорив з Ейчем майже місяць. Наша остання розмова перетворилась у суперечку, під кінець якої я нагадав Ейчу про те, що він «ніколи б не знайшов Мідний ключ», якби не привів його прямо до нього. Він секунду мовчки на мене дивився, а тоді вийшов з чату. Через затяту гордість я не вибачився одразу, а тепер пройшло занадто багато часу.

Так. Я був в ударі. Менш ніж за шість місяців мені вдалося зруйнувати дві близькі дружби.

Я перемкнув на канал Ейча, який він назвав «H-Feed». У даний час він показував матч Всесвітньої федерації рестлінгу кінця вісімдесятих, з участю Галка Гоґана і Андре Гіганта. Я навіть не потрудився перевірити канал Дайто і Шото — «Дайшоу», бо знав, що вони показувати якісь старі самурайські фільми. Це все, що вони коли-небудь показували.

Через кілька місяців після нашої першої конфронтаційної зустрічі в підвалі Ейча мені вдалося сформувати з Дайто і Шото неміцну дружбу, коли ми об’єдналися, щоб пройти розширений квест у Секторі-22. Це була моя ідея. Я почувався погано через те, як закінчилася наша перша зустріч, і чекав можливості примиритися з двома самураями. І вона з’явилася, коли я знайшов на планеті Токусацу прихований високорівневий квест під назвою «Шодай Уруторамаи». Дата створення квесту свідчила, що його запустили кілька років після смерті Галлідея, а це

означало, що він не мав жодного стосунку до змагання. Він також був японською мовою, створений відділом Хоккайдо «GSS». Я міг би спробувати пройти його самостійно, використовуючи онлайн перекладач Мандаракс, який був встановлений у всіх аккаунтах ОАЗи, але це було б ризиковано. Мандаракс іноді спотворював або перекручував інструкції і підказки до квестів, що могло легко призвести до фатальних помилок.

Дайто і Шото жили в Японії (вони стали там національними героями), і я знав, що вони вільно говорили японською та англійською. Тому я запитав, чи вони були зацікавлені об'єднатись зі мною тільки для цього одного завдання. Спочатку вони були налаштовані скептично, але коли я описав унікальний характер квесту і якою, на мою думку, може бути нагорода, вони нарешті погодилися. Ми зустрілися біля воріт квесту на Токусацу і увійшли разом.

Квест був відтворенням всіх тридцяти дев'яти епізодів оригінального серіалу «Ультрамен», який транслювався по японському телебаченню з 1966 по 1967 роки. Сюжет шоу зосереджувався навколо чоловіка на ім'я Хаята, який був членом Наукового патруля, організації присвяченої знищенню орд гігантських годзилоподібних монстрів, які постійно атакували Землю і загрожували людській цивілізації. Коли Науковий патруль стикався із загрозою, з якою вони не могли впоратися самостійно, Хаята використовував інопланетний пристрій під назвою Бета-капсула, щоб перетворитись в інопланетну супер-істоту відому як Ультрамен. Тоді він продовжував змагатись з «монстром тижня», використовуючи різні прийоми кунг-фу і енергетичних атак.

Якби я увійшов у ворота квесту сам, то автоматично грав би весь сюжет як Хаята. Але оскільки ми з Шото і Дайто увійшли разом, кожному з нас дозволили вибрати різного члена команди Наукового патруля. На початку кожного наступного рівня або «епізоду» ми могли змінити персонажа чи обмінятися ними. Ми по черзі грали за Хаяту і його товаришів по команді — Хосіно і Араші. Як і в більшості квестів, граючи в команді було простіше перемагати різних ворогів і проходити рівні.

Ми грали цілий тиждень, часто більше шістнадцяти годин на день, перш ніж нам нарешті вдалось пройти всі тридцять дев'ять рівнів і завершити квест. Коли ми вийшли з воріт квесту, наші аватари були нагороджені величезною кількістю очок досвіду і кількома тисячами кредитів. Але реальним призом за виконання квесту був неймовірно рідкісний артефакт: Бета-капсула Хаята. Маленький металевий циліндр дозволяв аватару, який його мав, перетворюватись в Ультрамена раз на день, до трьох хвилин.

Так як нас було троє, виникла суперечка про те, хто повинен залишити артефакт.

— Його повинен взяти Парзіваль, — сказав Шото, звертаючись до старшого брата. — Він знайшов цей квест. Ми б навіть про нього не знали, якби не він.

Звичайно, Дайто не погодився.

— А він не зміг би закінчити квест без нашої допомоги!

Він сказав, що справедливо було б продати Бета-капсулу на аукціоні і розділити виручку. Але я ніяк не міг цього дозволити. Артефакт був занадто цінним, щоб продати, і я знав, що він би опинився в руках «шісток», тому що вони придбали майже всі крупні артефакти, які виставляли на аукціон. Я також розглядав це як можливість поладнати з братами.

— Ви повинні взяти Бета-капсулу, — сказав я. — Уруторамен є найбільшим супергероєм Японії. Його сили належать японцям.

Вони обидва були здивовані і присоромлені моєю щедрістю. Особливо Дайто.

— Спасибі, Парзіваль-сан, — сказав він, низько вклоняючись. — Ти людина честі.

Після цього ми розійшлися хоч і не союзниками, але друзями, і я вважав це нагородою за мої зусилля. У вухах прозвучав дзвіночок і я перевірив час. На годиннику була майже восьма. Час братись до роботи.

* * *

Мені завжди не вистачало готівки, незалежно від того, наскільки ощадливим я намагався бути. У мене було кілька великих рахунків, які потрібно було оплачувати кожного місяця, як в реальному світі, так і в ОАЗі. Мої реальні витрати були досить стандартними. Оренда, електрика, продукти харчування, вода. Ремонт та модернізація обладнання. Витрати мого аватара були набагато більш екзотичними. Ремонт космічного апарату. Плата за телепортацію. Елементи живлення. Боєприпаси. Я купляв патрони гуртом, але це все одно було недешево. І мої щомісячні витрати на телепортацію часто були астрономічно високими. Пошук «яйця» вимагав постійних подорожей, а «GSS» продовжувала піднімати ціни на телепортацію.

Я вже витратив всі гроші, що залишились з реклами продуктів. Більшість із них пішли на мою установку і купівлю власного астероїда. Я заробляв щомісяця пристойну суму грошей, продаючи рекламний час на своєму каналі та виставляючи на аукціон всі непотрібні магічні предмети, броню і зброю, здобуті

під час подорожей. Але моїм основним джерелом доходу був повний робочий день у технічній підтримці ОАЗи.

Коли я створював собі нову особистість, я додав вищу освіту, а також кілька технічних сертифікатів і довгу історію роботи в ОАЗі програмістом і розробником застосунків. Тим не менше, незважаючи на моє вражаюче резюме, я зміг отримати лише роботу представником першого рівня служби технічної підтримки в «Helpful Helpdesk Inc.», одній з контрактних фірм, що здійснювала для «GSS» обслуговування і підтримку клієнтів ОАЗи. Тепер я працював сорок годин на тиждень, допомагаючи дебілам перезавантажити їхню консоль ОАЗи та оновити драйвери для своїх тактильних рукавичок. Робота була виснажливою, але вона оплачувала оренду.

Я вийшов з власного облікового запису ОАЗи, а тоді використав свою установку, щоб увійти в профіль, який мені видали для роботи. Процес входу в систему завершився, і я взяв під контроль аватара Щасливого Помічника, стандартну ляльку Кена, через яку я надавав техпідтримку по телефону. Цей аватар з'явився посеред величезного віртуального кол-центру, всередині віртуальної кабіни, сидячи за віртуальним столом, перед віртуальним комп'ютером з віртуальною телефонною гарнітурою.

Я думав про це місце, як про власне віртуальне пекло.

«Helpful Helpdesk Inc.» приймала мільйони дзвінків на день з усього світу. Двадцять чотири години на тиждень, триста шістдесят п'ять днів на рік. Один злий відморожений кретин за іншим. Між дзвінками не було перерви, тому що в черзі завжди було кілька сотень дебілів, готових чекати на утриманні декілька годин, щоб технічний представник потримав їх за руку і вирішив їхні проблеми. Навіщо шукати рішення в мережі? Навіщо намагатися вирішити проблему самому, коли хтось може подумати за вас?

Моя десятигодинна зміна йшла як завжди повільно. Аватар служби підтримки не міг покидати свою кабінку, але я знайшов інші способи вбити час. Мій робочий обліковий запис було налаштовано так, що я не міг переглядати зовнішні веб-сайти, але я хакнув свій візор і дозволив собі слухати музику або дивитись фільми з жорсткого диску, в той час як приймав дзвінки.

Коли моя зміна нарешті закінчилася і я вийшов з робочого профіля, то відразу ж увійшов назад у свій. Мене чекали тисячі нових повідомлень, і вже за їхніми заголовками я міг сказати, що трапилось, поки я був на роботі.

Арт3 міда знайшла Нефритовий ключ.

0021

Як і інші мисливці по всьому світу, я боявся наступної зміни на Табло, бо знав, що це дасть «шісткам» несправедливу перевагу.

Через кілька місяців після того, як ми пройшли Перші ворота, анонімний аватар виклав на аукціон надпотужний артефакт. Він називався Скрижаллю пошуку Фіндоро і мав унікальні властивості, які могли дати його власнику величезну перевагу в полюванні на великоднє яйце Галлідея.

Більшість віртуальних предметів в ОАЗі було створено системою у випадковому порядку, і вони «випадали», коли ви вбивали NPC або проходили квести. Найрідкіснішими такими предметами були артефакти, надпотужні магічні предмети, які давали своїм власникам неймовірні здібності. Існувало лише кілька сотень таких артефактів, і більшість з них датувалися найпершими днями ОАЗи, коли вона була ще багатокористувацькою грою. Кожен артефакт був унікальним, а це означало, що існувала тільки одна копія у всій симуляції. Як правило, отримати артефакт можна було перемогою над якимось богоподібним лиходієм у кінці квесту високого рівня. Якщо вам пощастить, коли ви вб'єте поганого хлопця, з нього випаде артефакт. Можна було також отримати артефакт вбивши аватара, який мав його в інвентарі, або купити на онлайн-аукціоні.

Оскільки артефакти були настільки рідкісними, коли якийсь виставляли на аукціон — це завжди було великою новиною. Відомі випадки, коли деякі продавали за сотні тисяч кредитів, в залежності від їхніх сил. Рекорд був встановлений три роки тому, коли з аукціону було продано артефакт під назвою Катакліст. Згідно з описом аукціону, Катакліст був свого роду магічною бомбою, і міг використовуватись тільки раз. Якщо його підірвати, він уб'є всіх аватарів і NPC в секторі, в тому числі свого власника. Проти нього не було ніякого захисту. Якби вам не пощастило бути в тому ж секторі, де він підірветься, ви мрець, незалежно від того, наскільки ви сильні або добре захищені.

Катакліст продали анонімно трохи більше ніж за мільйон кредитів. Артефакт все ще не підірвали, так що його новий власник, де б він не був, чекав відповідного часу, щоб його використати. Це вже навіть стало жартом. Коли мисливець був оточений аватарами, які йому не подобаються, він або вона стверджували, що мали Катакліст в інвентарі і погрожували його підірвати. Але більшість людей підозрюють, що цей артефакт насправді дістався «шісткам» разом з безліччю інших потужних артефактів.

Скрижаль пошуку Фіндоро продали навіть дорожче, ніж Катакліст. Відповідно до опису аукціону, Скрижаль була плоским кружальцем відполірованого чорного каменю і мала одну просту силу. Раз на день її власник міг написати ім'я будь-якого аватара, і Скрижаль умить відобразить місце розташування аватара. Але її дія мала обмеження. Якщо ви були в іншому секторі ОАЗи, ніж аватар, якого ви шукаєте, Скрижаль показувала тільки номер сектора. Якщо ви вже були в тому ж секторі, Скрижаль показувала планету, на якій перебувала ваша ціль в даний час (або найближчу до неї, якщо аватар був у космосі). Якщо ви вже були на тій самій планеті, що і ваша ціль, коли використали Скрижаль, вона показувала точні координати на мапі.

Як стверджував продавець артефакту в описі на аукціоні, якщо використовувати сили Скрижалі у поєднанні з Табло, вона ставала найціннішим артефактом у всій ОАЗі. Все, що потрібно було робити — це стежити за топовими позиціями на Табло і чекати, поки чийсь рахунок не збільшиться. Коли це станеться, можна написати ім'я аватара на Скрижалі і дізнатись, де він був у той самий момент, таким чином показуючи розташування ключа, який щойно знайшли, або воріт, які пройшли. Через обмеження діапазону дії Скрижалі могло знадобитися дві або три спроби, щоб вирахувати точне місцезнаходження ключа або воріт, але навіть так це було досить цінною інформацією, за яку багато людей готові вбити.

Коли Скрижаль пошуку Фіндоро опиналась на аукціоні, між кланами мисливців розпочалася запекла війна ставок. Але коли аукціон нарешті закінчився, Скрижаль майже за два мільйони кредитів потрапила до «шісток». Сорренто робив ставки з власного аккаунта IOI. Він чекав до останніх секунд аукціону, а тоді перебив усі ставки. Він міг запропонувати ціну анонімно, але, очевидно, хотів, щоб світ знав, хто тепер володіє артефактом. Це також був його спосіб показати всім нам у Великій п'ятірці, що з цього моменту, коли один з нас знайде ключ або пройде ворота, «шістки» це відслідкують. І ми нічого не зможемо вдіяти.

Спочатку я хвилювався, що «шістки» спробують використати Скрижаль, аби одне за одним вистежити наших аватарів і вбити. Але місцезнаходження наших аватарів не принесло б їм ніякої користі, якби ми в той час не були в зоні PvP, а ми не були дурними, щоб залишатися на місці. «Шістки» не могли до нас дістатися. А оскільки Скрижаль можна було використати тільки раз в день, вони також ризикували втратити можливість, якщо Табло зміниться в той самий день, коли вони намагалися знайти одного з нас. Тому вони не ризикували. Вони тримали артефакт в запасі та чекали слушного моменту.

* * *

Менш ніж через півгодини після збільшення рахунку Арт3 міди, вся армада «шісток» була помічена в Секторі-7. В момент, коли Табло змінилося, «шістки», очевидно, використали Скрижаль пошуку Фіндоро, щоб спробувати з'ясувати точне місце розташування Арт3 міди. На щастя, аватар «шісток», який використовував Скрижаль (напевно сам Сорренто), виявився в іншому секторі, ніж Арт3 міда, тому Скрижаль не показала планету, на якій вона була. Вона тільки вказала «шісткам» сектор. І тому вони всі негайно відправились туди.

Через їхні незграбні дії, тепер весь світ знав, що Нефритовий ключ захований десь в цьому секторі. Природно, тисячі мисливців теж стали злітатись туди. «Шістки» звузили територію пошуку для всіх нас. На щастя, Сектор-7 містив сотні планет, місяців та інших світів, а Нефритовий ключ міг бути схований на будь-якому з них.

Залишок дня я в шоці переглядав новини про те, що мене скинуто з престолу. В заголовках новин так і писали: «Парзіваля скинуто з престолу!», «Арт3 міда новий мисливець № 1!», «Шістки» наступають!»

Після того, як я нарешті опанував себе, я відкрив Табло і змусив себе дивитися на нього протягом добрих тридцяти хвилин, поки подумки себе картав.

ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ:

1. Арт3 міда 129,000
2. Парзіваль 110,000
3. Ейч 108,000
4. Дайто 107,000
5. Шото 106,000
6. IOI — 655321 105,000
7. IOI — 643187 105,000
8. IOI — 621671 105,000
9. IOI — 678324 105,000
10. IOI — 637330 105,000

«Тобі нема кого звинувачувати, крім себе, — казав я собі. — Ти дозволив успіху вдарити в голову. Закинув дослідження. Чи ти думав, що блискавка двічі вдарить в одне місце? Що, зрештою, ти просто натрапиш на підказку, де знайти Нефритовий ключ?

Перебування на першому місці весь цей час дало тобі помилкове відчуття безпеки. Але зараз в тебе немає цієї проблеми, чи не так, довбню? Ні, тому що замість того, щоб працювати і зосередитися на пошуках, як повинно було бути, ти просрав свій шанс. Майже півроку бив байдики і плакав над якоюсь дівчиною, яку навіть ніколи не зустрічав особисто. Дівчиною, яка тебе кинула. Тою ж дівчиною, яка збирається тебе перемогти.

Тепер… повертайся до гри, придурку. Знайди цей ключ.»

Раптом я захотів виграти конкурс більше, ніж будь-коли. Не тільки через гроші. Я хотів довести Арт3 міді, чого вартий. Хотів, щоб Полювання завершилось, щоб вона знову поговорила зі мною. Щоб я міг нарешті зустрітися з нею особисто, побачити її справжнє обличчя, і спробувати зрозуміти, що я до неї відчував.

Я прибрав Табло з екрана і відкрив свій щоденник Граааля, який тепер виріс у величезну гору даних, що містила кожен клаптик інформації, яку я збирав з початку змагання. Він виглядав як нагромадження вікон, що висіли переді мною і відображали тексти, карти, фотографії, аудіо- і відеофайли — проіндексовані та з перехресними посиланнями.

Я тримав Катрен відкритим у вікні, яке завжди було на поверхні. Чотири рядки тексту. Сімнадцять слів. Тридцять п’ять складів. Я дивився на них так часто і так довго, що вони майже втратили будь-який сенс. Дивлячись на них тепер знову, мені довелося протистояти спокусі закричати від люті і розчарування.

Нефритовий ключ затаїв капітан
у місці давно забутім,
але тоді у свисток подуй,
коли трофеї всі здобуті.

Я знав, що відповідь була прямо переді мною. Арт3 міда вже її знайшла.

Я перечитав свої записи про Джона Дрейпера, він же Капітан Кранч, і іграшкового пластмасового свистка, який зробив його відомим в історії хакерських знань. Я досі вважав, що це були ті «капітан» і «свисток», які Галлідей мав на увазі. Але інша частина Катрена залишалася загадкою.

Але тепер я мав нову інформацію — ключ був десь у Секторі-7. Тому я відкрив атлас ОАЗи і почав пошуки планети з іменами, які, на мою думку, могли бути якось пов’язані з Катреном. Я знайшов кілька світів, названих на честь таких відомих хакерів, як Воз і Митник, але жодного названого на честь Джона Дрейпера. Сектор-7 містив сотню світів названих на честь групи новин «Юзнет», і в одному з них, на планеті alt.phreaking,

була статуя Дрейпера з древнім роторним телефоном в одній руці і свистком Капітана Кранча в іншій. Але статуя була зведена через три роки після смерті Галлідея, тому це був глухий кут.

Я ще раз прочитав Катрен, і на цей раз останні два рядки дійшли до мене:

Але тоді в свисток подуй,
коли трофеї всі здобуті.

Трофеї. Десь в Секторі-7. Мені потрібно було знайти колекцію трофеїв в Секторі-7.

Я здійснив швидкий пошук серед файлів про Галлідея. З того, що я міг сказати, єдиними трофеями, які коли-небудь йому належали, були п'ять нагород «Геймдизайнер року», які він виграв на початку століття. Ці трофеї все ще були в музеї «GSS» в Колумбусі, але їхні точні копії були всередині ОАЗи на планеті під назвою Архаїд.

І Архаїд був розташований в Секторі-7.

Зв'язок здавався слабким, але я все одно хотів його перевірити. Принаймні протягом наступних кількох годин я відчуватиму, що роблю щось продуктивне.

Я глянув на Макса, який в даний час танцював самбу на одному з моніторів в командному центрі.

— Максе, підготуй «Воннеґута» до зльоту. Якщо ти не надто зайнятий.

Макс перестав танцювати і посміхнувся до мене.

— Зараз зробимо, *ель команчеро*!

Я встав і підійшов до ліфта фортеці, який змоделював з турболіфта з оригінального серіалу «Зоряний шлях». Спустився вниз на чотири поверхи до арсеналу, масивного сховища, наповненого складськими поличками, вітринами і стелажами зброї. Відкрив інвентар аватара, який з'явився у вигляді класичної витинанки «одягни ляльку», на яку я міг перетягнути різні елементи і частини обладнання аватара.

Архаїд розташовувався у зоні PvP, тому я вирішив оновити своє спорядження і взяти все найкраще. Я обрав блискучу Могутню броню +10, тоді причепив улюблений набір бластерних пістолетів і повісив на спину помповий дробовик з пістолетною рукояткою і Гостролезий меч-бастард +5. Також взяв кілька інших предметів першої необхідності. Додаткову пару антигравітаційних чобіт. Перстень опору магії. Амулет захисту. Рукавиці сили гіганта. Мені не подобалася сама можливість, що щось із цього знадобиться, а його при мені не буде, тому я зазвичай носив екіпіровки, якої б вистачило для трьох мисливців.

Коли на тілі аватара вже не залишилось місця, я поклав додаткові прилади в рюкзак.

Коли я належним чином спорядився, то застрибнув назад у ліфт, і через кілька секунд прибув до входу ангара, розташованого на найнижчому рівні моєї фортеці. Пульсуючі сині вогні вздовж злітно-посадкової смуги розходилися від центру ангара до броньованих дверей в дальньому кінці. За цими дверима відкривався пусковий тунель, який вів до броньованих дверей, встановлених на поверхні астероїда.

По ліву сторону злітно-посадкової смуги стояв мій бойовий винищувач-хрестокрил. По праву був припаркований «делоріан». На самій смузі стояв космічний корабель, який я використовував найчастіше — «Воннеґут». Макс уже ввімкнув двигуни і вони видавали низький, стійкий рев, який заповнив ангар. «Воннеґут» був сильно модифікованим транспортним засобом класу «світлячок», створеним за зразком «Сереніті» з класичного телесеріалу «Світляк». Коли я отримав корабель, він називався «Кайлі», але я негайно перейменував його за одним з моїх улюблених авторів двадцятого століття. Його нове ім'я виднілось на боці пошарпаного сірого корпусу.

Я відбив «Воннеґута» в команди клану Овіраптор, які здуру спробували захопити мій хрестокрил, коли я подорожував через велику групу світів в Секторі-11, відому як Відонверс. Овіраптори були зухвалими виродками, які не здогадувались, з ким мали справу. Я був у поганому настрої ще до того, як вони відкрили вогонь. Інакше я б, напевно, просто відірвався від них, стрибнувши зі швидкістю світла. Але того дня я сприйняв їхню атаку особисто.

Кораблі були схожими на більшість інших елементів в ОАЗі. Кожен мав особливі атрибути, зброю і швидкісні можливості. Мій хрестокрил набагато легше маневрував, ніж великий транспортний корабель Овірапторів. Тому мені було неважко ухилятись від їхнього вогню, в той час як я бомабардував їх лазерними блискавками і протонними торпедами. Вивівши з ладу їхні двигуни, я приземлився на корабель і почав вбивати всіх аватарів на ньому. Капітан спробував вибачатися, коли впізнав мене, але я не був у настрої для вибачень. Знищивши екіпаж, я припаркував хрестокрил у вантажному відсіку, а тоді відправився додому на своєму новому кораблі.

Коли я підійшов до «Воннеґута», на підлогу опустився вантажний трап. Поки я досяг кабіни пілота, судно вже піднімалось. Сідаючи за штурвал, я почув як прибираються шасі.

— Максе, замкни будинок і встанови курс на Архаїд.

— Так, к-к-капітане, — відгукнувся Макс з одного із моніторів

кабіни. Двері ангара відчинилися, і «Воннеґут» вилетів з тунелю у відкрите зоряне небо. Коли корабель піднявся, броньовані двері тунелю з гуркотом зачинилися.

Я помітив кілька кораблів, які трималися на високій орбіті над Фалко. Звичні підозрювані: божевільні фанати, наслідувачі і мисливці за головами. Деякі з них — які в даний момент почали слідувати за мною — були хвостиками, які більшу частину свого часу намагалися сісти на хвіст успішним мисливцям і збирати інформацію, щоб потім її продати. Я завжди міг втекти від цих ідіотів, перейшовши на світлову швидкість. Пощастило їм з цим. Якби я не міг відірватись від хвоста, у мене не було б іншого вибору, окрім як зупинитись і його вбити.

Коли «Воннеґут» зробив стрибок на світловій швидкості, всі планети на видовому екрані стали довгими смугами світла.

— Досягнуто швидкості с-с-світла, капітане, — повідомив Макс. — Приблизний час прибуття на Архаїд — п’ятдесят три хвилини. П’ятнадцять, якщо ви хочете скористатися найближчими зоряними воротами.

Зоряні ворота були стратегічно розташовані по кожному сектору. Вони були просто гігантським телепортом під розмір космічних кораблів, але так як вартість подорожі залежала від маси корабля і відстані, на яку ви хотіли подорожувати, їх зазвичай використовували тільки корпорації або дуже багаті аватари. Я не був ні тим, ні іншим, але за даних обставин я був готовий трохи витратитися.

— Давай зоряні ворота, Максе. Ми трохи поспішаємо.

0022

«Воннеґут» скинув швидкість, і на екрані раптово виник Архаїд. Він виділявся серед інших планет в цій області, бо його й не намагалися зробити реалістичним. Всі сусідні планети були ідеально промальовані, з хмарами, континентами та кратерами, що покривали їхні нерівні поверхні. Але Архаїд не мав жодної з цих якостей, так як був домом для найбільшого в ОАЗі музею класичних відеоігор. Його зовнішній вигляд був розроблений як данина іграм з векторною графікою кінця сімдесятих і початку вісімдесятих. На поверхні планети була лише павутина зелених точок, подібних до наземних вогнів на злітно-посадковій смузі аеропорту. Вони були рівномірно розподілені по всій земній кулі у вигляді решітки, і з орбіти Архаїд нагадував Зірку смерті з аркадної гри «Зоряні війни», випущеної «Atari» в 1983.

Макс скерував «Воннеґута» вниз до поверхні, а я готувався до можливого бою, зарядивши зброю і обвішавши аватара зіллями і нано-пакетами. Архаїд був зоною PvP і зоною хаосу, а це означало, що тут функціонували і магія, і технології. Тому я завантажив всі свої макроси на випадок непередбачених боїв.

Ідеально промальований металевий трап «Воннеґута» опустився на землю, виділяючись на фоні цифрової чорноти поверхні Архаїда. Зійшовши, я поклацав по клавіатурі на правому зап'ястку. Трап піднявся і з різким гулом активувалася система безпеки корабля. Накволо корпуса «Воннеґута» з'явився прозорий синій щит.

Я оглянувся навколо і побачив тільки нерівні зелені лінії, що позначали гірську місцевість на горизонті. Поверхня Архаїда виглядала, як середовище гри «Battlezone» 1981 року, ще однієї векторної класики від «Atari». На віддалі, трикутний вулкан вивергав зелені пікселі лави. Можна було бігти до цього вулкану декілька днів і ніколи його не досягти. Він завжди залишався на горизонті. Як і в старих відеоіграх, декорації на Архаїді ніколи не змінювались, навіть якщо ви обійдете всю планету.

Виконуючи мої вказівки, Макс посадив «Воннеґута» на майданчику поблизу екватора у східній півкулі. Посадковий майданчик був порожнім, а прилегла територія — безлюдною. Я попрямував до найближчої зеленої точки. Коли я підійшов, то побачив, що вона було насправді входом до тунелю — неоновий зелений круг десять метрів в діаметрі, що опускався вниз. Архаїд був порожнистою планетою, і всі музейні експонати були розташовані під поверхнею.

Підійшовши до найближчого входу в тунель, я почув знизу

гучну музику. Я впізнав цю пісню — «Pour Some Sugar On Me» гурту «Def Leppard», з їхнього альбому «Hysteria» (Epic Records, 1987). Я досяг краю яскравого зеленого кільця і стрибнув. Коли мій аватар приземлився в музеї, зелена векторна тема змінилася чітким кольоровим оточенням. Все навколо виглядало цілком реальним.

Під поверхнею Архаїда розміщувались тисячі класичних аркадних відеоігор, кожна з яких дбайливо відтворювала реальну аркаду, яка колись існувала десь у реальному світі. На світанку ОАЗи, сюди приходили тисячі старших користувачів і старанно відтворювали віртуальні копії локальних аркад, які вони запам'ятали з дитинства, що зробило їх невід'ємною частиною музею. І кожна з цих ігрових кімнат, боулінг-залів і піцерій була обставлена класичними аркадними іграми. Тут була принаймні одна копія кожної монетної відеоігри коли-небудь створеної. Образи оригінальних ігор зберігалися в коді планети, а дерев'яні корпуси виглядали наче антикварний оригінал. По всьому музеї були розкидані сотні виставок, присвячених різним дизайнерам ігор і видавцям.

Різні поверхи музею складалися з великих печер, з'єднаних мережею підземних вулиць, тунелів, сходів, ліфтів, ескалаторів, драбин, гірок, люків і секретних проходів. Він був наче гігантський підземний багаторівневий лабіринт. Було надзвичайно легко загубитися, так що я тримав тривимірну голографічну мапу на дисплеї. Поточне місце розташування мого аватара позначалось мерехтливою синьою крапкою. Я увійшов до музею поруч зі старою аркадою під назвою «Замок Аладдіна». Тоді доторкнувся точки на карті поблизу ядра планети, вказуючи своє місце призначення, а програма відобразила найшвидший маршрут, щоб туди потрапити. Я побіг уперед, слідуючи за ним.

Музей був розділений на рівні. Поблизу поверхні планети можна було знайти останні монетні відеогри, створені в перші десятиліття двадцять першого століття. Це були в основному її симулятори з тактильними системами першого покоління — вібруючі крісла і рухомі гідравлічні платформи. Багато симуляторів автомобілів, об'єднаних у мережу, які дозволяли людям брати участь у перегонах. Ці ігри були останніми свого роду. На той час домашні консолі вже повністю замінили великі монетні автомати. Коли ОАЗу запустили онлайн, їх перестали робити взагалі.

Пробираючись все глибше в музей, ігри ставали старішими і більш архаїчними. Монетні автомати кінця двадцятого століття. Багато файтингів, де пікселізовані фігури вибивали один з одного дух на великих екранах. Стрілялки з грубими тактильними

світловими пістолетами. Танцювальні ігри. На ще нижчих рівнях ігри починали виглядати однаково. Великі прямокутні дерев'яні ящики з кінескопами та набором грубих ігрових контролерів на передній панелі. Для гри потрібно було використовувати руки і очі (а іноді й ноги). Не було тактильних пристроїв. Ці ігри не давали фізичних відчуттів. І чим глибше я спускався, тим грубшою ставала графіка.

Нижній рівень музею, розташований в ядрі планети, був сферичною кімнатою, святинею найпершої відеогри — «Tennis for Two», розробленої Вільямом Гіґінботемом у 1958 році. Гра запускалася на древніх аналогових комп'ютерах і відображалась на крихітному п'ятидюймовому екрані осцилографа. Поруч з ним була точна копія древнього комп'ютера PDP-1 з грою «Spacewar!», другою в історії відеогрою, яка була створена купкою студентів в Массачусетському технологічному інституті в 1962 році.

Як і більшість мисливців, я вже відвідував Архаїд кілька разів. Я був у серцевині і грав як «Tennis for Two», так і «Spacewar!», поки їх не освоїв. Тоді бродив по багатьох рівнях музею, граючи в ігри і шукаючи підказки, які міг залишити Галлідей. Але так нічого і не знайшов.

Я продовжував бігти, все далі і далі вниз, поки не досяг музею «Gregarious Simulation Systems», який розміщувався всього на декілька рівнів вище від ядра планети. Тут я також бував раніше, тому знав шлях. Там були виставки, присвячені усім найпопулярнішим іграм «GSS», в тому числі кільком аркадам, які спочатку випустили для домашніх комп'ютерів і консолей. Мені не потрібно було багато часу, щоб знайти зал, де розміщувалося п'ять трофеїв Галлідея «Геймдизайнер року» і бронзова статуя його самого.

Вже через кілька хвилин я знав, що даремно витрачаю тут час. Виставка була закодована таким чином, що було неможливо видалити будь-який з експонатів, так що трофеї не можна було «зібрати». Я провів кілька хвилин, марно намагаючись вирізати один із них з п'єдесталу за допомогою лазерного зварювального пальника, а тоді здався.

Черговий глухий кут. Вся ця поїздка була марною тратою часу. Я кинув останній погляд і попрямував до виходу, намагаючись не допустити, щоб моє розчарування отримало наді мною верх.

Я вирішив піти назад іншим шляхом, через частину музею, яку ніколи повністю не вивчав при попередніх відвідуваннях. Я брів через ряд тунелів, які привели мене в гігантську печерну кімнату. Тут було свого роду підземне місто, що складалося виключно з піцерій, боулінг-залів, магазинів і, звичайно ж,

аркадних залів. Я поплентався лабіринтом порожніх вулиць, а тоді назад вниз по звивистій алеї, що заходила в глухий кут біля входу в невелику піцерію.

Побачивши вивіску, я завмер.

Вона називалися «Гепітайм-піца», і це була копія невеликої сімейної піцерії, яка існувала в рідному місті Галлідея в середині 1980-го року. Схоже, Галлідей скопіював код піцерії з симуляції Мідлтауна і заховав дублікат тут, у музеї Архаїда.

Якого біса вона тут робить? Я ніколи не бачив, щоб про її існування згадували на будь-якому мисливському форумі чи в стратегічному посібнику. Невже ніхто ніколи досі її не помічав?

Галлідей кілька разів згадував «Гепітайм-піцу» в «Альманасі», тому я знав, що в нього про це місце були приємні спогади. Він часто приходив сюди після школи, щоб не йти додому.

Інтер'єр з любов'ю відтворював атмосферу класичної піцерії та аркадного залу вісімдесятих. За стійкою кілька NPC-співробітників місили тісто і нарізали пироги. (Я включив свою вежу «Олфатрікс» і відчув запах томатного соусу.) Магазин був розділений на дві половини — ігрову кімнату і їдальню. В останній також були відеоігри, а столи зі скляною поверхнею — фактично були сидячими аркадами. Можна було сидіти і грати за столом «Donkey Kong», поїдаючи піцу.

Якби я був голодним, то міг замовити за стійкою реальний шматок піци. Замовлення спрямовували б постачальнику піци недалеко від моєї квартири, яку я вказав у налаштуваннях профілю. За лічені хвилини його б доставили до моїх дверей, а вартість (включаючи чайові) вирахували з мого рахунку ОАЗи.

Коли я увійшов в ігрову кімнату, з динаміків на обвішаних килимами стінах лунала пісня Браяна Адамса. Він співав про те, що куди б не пішов, діти хотіли відриватися. Я притиснув палець до пластини на розмінній машині і купив один четвертак. Тоді згріб його з лотка із нержавіючої сталі і попрямував до задньої частини ігрової кімнати, звертаючи увагу на всі деталі симуляції. До автомату з грою «Defender» була приклеєна записка від руки. У ній ішлося: «Побий найкращий результат власника і отримай безкоштовно велику піцу!»

Гра «Robotron» в даний час відображала таблицю балів. «Robotron» дозволяла найкращому гравцеві ввести біля рахунку ціле речення, а не тільки ініціали, і переможець використав своє дорогоцінне переможне місце, щоб оголосити, що «Проректор Рундберг повний дебіл!»

Я пройшов далі в темну електронну печеру і підійшов до автомату «Pac-Man» в задній частині кімнати, затиснутого між «Galaga» і «Dig Dug». Чорно-жовтий корпус був покритий

щербинами і подряпинами, а яскраві зображення на боках полущилися.

Монітор гри «Pac-Man» був темним і до нього був приклеєний знак «Не працює». Чому Галлідей включив у симуляцію зламану гру? Чи це була просто ще одна атмосферна деталь? Заінтригований, я вирішив досліджувати далі.

Я відтягнув шафу гри від стіни і побачив, що кабель відключений від мережі. Я включив його назад у розетку і зачекав, поки гра завантажиться. Все ніби працювало нормально.

Коли я засовував автомат на місце, то дещо помітив. На верхній частині корпуса, на металевих скобах, які утримували скло, лежав один четвертак. Дата на монеті — 1981 рік, коли був випущений «Pac-Man».

Я знав, що у вісімдесятих було прийнято класти четвертак на автомат, щоб зарезервувати за собою наступну гру. Але коли я спробував його взяти, то не зміг зрушити. Він наче був приварений.

Дивно.

Я кинув табличку «Не працює» на сусідній автомат «Galaga» і подивився на монітор, який демонстрував лихих привидів гри: Інкі, Блінкі, Пінкі і Клайда. У верхній частині екрана показувався найкращий результат — 3,333,350 очок.

Кілька речей були дивними. У реальному світі автомати «Pac-Man» не зберігали рахунок, якщо були відключені від живлення. І лічильник повинен був обнулитися після 1,000,000 очок. Але ця машина відображала рахунок у 3,333,350 очок — не вистачало всього 10 очок до найвищого можливого результату в «Pac-Man».

Єдиний спосіб побити цей рахунок — зіграти ідеальну гру.

Я відчув, як мій пульс пришвидшився. Я таки щось знайшов. Свого роду великоднє яйце, приховане всередині цієї старої монетної відеогри. Це не було *те саме* великоднє яйце. Просто якесь великоднє яйце. Свого роду виклик або головоломка, яку, я був майже впевнений, створив і розмістив тут Галлідей. Я не знав, чи вона мала щось спільне з Нефритовим ключем. Це взагалі могло бути не пов'язано з «яйцем». Але був тільки один спосіб дізнатись.

Потрібно зіграти ідеальну гру «Pac-Man».

Це було непросто. Потрібно було зіграти всі 256 рівнів відмінно, аж до фінального розділеного екрану. І з'їсти всі можливі точки, енерджайзери, фрукти і всіх привидів, які зустрінете по дорозі, не втративши жодного життя. За шістдесят років в історії гри було задокументовано менше двадцяти ідеальних ігор. Одна з них, найшвидша ідеальна гра коли-небудь зіграна, належала Джеймсу Галлідею — всього чотири години.

Він зробив це на оригінальному автоматі «Pac-Man» в кімнаті відпочинку «Gregarious Games».

Я знав, що Галлідей любив цю гру, тому вивчив «Pac-Man» досить добре. Але мені не вдалося зіграти ідеальну гру. Звичайно, я ніколи насправді сильно не старався. Досі не було вагомих причин.

Я відкрив свій щоденник Грааля і розгорнув всі дані про «Pac-Man», які зібрав. Оригінальний код гри. Не скорочена біографія дизайнера, Тору Іватані. Кожен написаний до гри посібник. Кожен епізод мультсеріалу «Пекмен». Інгрідієнти пластівців «Pac-Man». І, звичайно ж, схеми. У мене було повно схем та діаграм гри, і сотні годин архівованих відео з кращими гравцями «Pac-Man» в історії. Я вже вивчив багато цього матеріалу, але пройшовся знову, щоб освіжити пам'ять. Тоді згорнув щоденник Грааля і зміряв поглядом автомат перед собою, як стрілець оцінює суперника.

Я потягнувся, покрутив головою і шиєю, та похрустів кісточками пальців.

Коли я опустив четвертак у лівий слот гри, вона видала знайомий електронний *біп!*. Я натиснув на кнопку «Перший гравець», і на екрані з'явився перший лабіринт.

Правою рукою я обхопив джойстик і почав грати, лабіринт за лабіринтом керуючи своїм протагоністом у формі піци. *Вака-вака-вака-вака.*

Моє синтетичне оточення розчинилося, коли я зосередився на грі і загубився у древній двовимірній реальності. Як і з «Dungeons of Daggorath», я зараз грав у симуляцію в симуляції. Гру в грі.

* * *

У мене було кілька невдалих спроб. Я грав протягом години або навіть двох, а тоді робив одну невелику помилку і вже потрібно було перезавантажувати машину і починати все спочатку. Але зараз була моя восьма спроба, і я грав вже шість годин поспіль. Я був в ударі, наче Доккен. Поки що гра йшла ідеально. Двісті п'ятдесят п'ять рівнів і жодної помилки. Мені вдалося з'їсти всіх чотирьох привидів і всі енерджайзери (до вісімнадцятого лабіринту, коли вони перестають синіти) і зібрати кожен бонусний фрукт, пташку, дзвіночок та ключ, при цьому не втративши жодного життя.

Це була найкраща гра в моєму житті. Так і було. Я відчував це. Все було на своєму місці. Це був мій *зоряний час.*

У кожному лабіринті, трохи вище стартової позиції, була пляма, де можна було «сховати» Пекмена до п'ятнадцяти хвилин.

У цьому місці привиди не могли його знайти. Завдяки цьому прийому мені вдалося за останні шість годин зробити дві швидкі перерви на їжу і туалет.

Коли я прокладав шлях через 255-ий рівень, зі стереосистеми залунала пісня «Pac-Man Fever». На обличчі розтягнулася усмішка. Це був такий собі невеликий жест визнання від Галлідея.

Дотримуючись перевірених ходів, я повернув джойстик вправо, ковзнув у секретні двері, виринув з протилежного боку і скерував його прямо вниз, щоб зібрати кілька останніх крапок на екрані. Я зробив глибокий вдих, коли контур блакитного лабіринту почав пульсувати білим. А тоді побачив його — легендарний розділений екран. Кінець гри.

Раптом, у найменш своєчасний момент, який тільки можна уявити, на екрані з'явилося сповіщення про зміну на Табло, всього за кілька секунд після початку фінальної гри.

З'явилися десять топових позицій, які перекрили мій екран з «Pac-Man», і я встиг побачити, що Ейч другим знайшов Нефритовий ключ. Його результат підскочив до 19 000 очок, що перенесло його на друге місце і посунуло мене на третє.

Якимось дивом мені вдалося не програти. Я залишився зосередженим на грі.

Я сильніше вчепився у джойстик, не дозволяючи цьому знищити мою концентрацію. Я вже майже закінчив! Щоб здобути найвищий результат, потрібно тільки отримати останні 6,760 можливих очок з останнього спотвореного лабіринту.

Моє серце калатало в такт музиці, поки я зачищав ліву, непошкоджену частину лабіринту. Тоді я перейшов до викривленої правої половини, скеровуючи Пекмена крізь піксельний безлад, який виникав через брак пам'яті. Під усім сміттям і спотвореною графікою були приховані ще дев'ять крапок, вартих десяти очок кожна. Я не міг їх бачити, але знав їхнє розташування напам'ять. Я швидко знайшов і з'їв всі дев'ять, отримавши 90 балів. Тоді розвернувся і налетів на найближчого привида — Клайда — вчинивши Пекменгубство, вмираючи вперше за всю гру. Пекмен завмер і відлетів у небуття з довгим звуком *«бііііїп»*.

Кожен раз, коли Пекмен помирав на цьому фінальному лабіринті, дев'ять прихованих крапок знову з'являлись на деформованій правій половині екрану. Таким чином, щоб досягти максимально можливого результату гри, потрібно було знайти і з'їсти кожну з цих крапок ще п'ять разів — з кожним з п'яти життів.

Я зробив все можливе, щоб не думати про Ейча, який зараз тримав Нефритовий ключ. Прямо зараз, він, мабуть, читав,

підказку на його поверхні.

Я скерував джойстик вправо, востаннє пробираючись через цифрове сміття. Я міг би зробити це із зав'язаними очима. Обійшов навколо Пінкі, щоб підібрати дві крапки в нижній частині, а потім ще три в центрі, а тоді останні чотири поблизу вершини.

Я зробив це. У мене був новий найвищий результат: 3,333,360 очок. Ідеальна гра.

Я прибрав руки від контролерів і спостерігав, як всі чотири привиди наповзають на Пекмена. У центрі лабіринту з'явився напис «Кінець гри».

Я чекав. Нічого не сталося. Через кілька секунд екран гри знову показував чотирьох привидів, їхні імена та нікнейми.

Мій погляд упав на четвертак. Раніше приварений і непохитний, тепер він упав, пострибуючи на ребрі, та опинився прямо на долоні мого аватара. Тоді зник, а на екрані з'явилось повідомлення про те, що четвертак автоматично додано в інвентар. Коли я спробував його взяти, то виявив, що це неможливо. Значок четвертака залишався в інвентарі. Я не міг його взяти чи викинути.

Якщо четвертак і мав якісь магічні властивості, то в описі про них не згадувалося, адже той був абсолютно порожнім. Щоб дізнатися що-небудь про четвертак, довелось би вдатись до вищих заклинань. Це могло зайняти кілька днів і потребувало багато дорогих компонентів, але навіть тоді не було ніякої гарантії, що заклинання допоможе.

Але в той момент мені було важко думати про таємницю нерухомого четвертака. Все, про що я міг думати, це як Ейч і Арт3 міда мене побили і отримали Нефритовий ключ. І найкращий результат в «Pac-Man» на Архаїді явно не привів мене ближче до знахідки. Натомість я змарнував тут час.

Я попрямував назад до поверхні планети. Коли сідав в кабіну пілота «Воннеґута», прийшов е-мейл від Ейча. Я відчув, як пульс пришвидшився, коли побачив його тему: «Час відплати».

Затамувавши подих, я відкрив повідомлення і прочитав:

Дорогий Парзівалю,

Тепер ми офіційно квити, зрозуміло? Я вважаю, що мій борг перед тобою сплачено сповна.

Краще поквапся. «шістки» вже близько.

Успіхів,

Ейч

Під його підписом було прикріплене зображення.

Високоякісний скан обкладинки інструкції до текстової пригодницької гри «Zork» — версії, випущеної у 1980 році компанією «Personal Software» для TRS-80 Model III.

Давним-давно, ще під час першого року Полювання, я грав і проходив «Zork». Але того року я також грав у сотні інших класичних текстових пригодницьких ігор, в тому числі всі продовження «Zork», а тому більшість деталей гри просто зникла з моєї пам'яті. Більшість старих текстових ігор були досить зрозумілими, тому я не потрудився прочитати інструкцію до «Zork». Тепер я знав, що це було колосальною помилкою.

На обкладинці інструкції була зображена сцена з гри. Безстрашний шукач пригод, що носить зброю і шолом з крилами, стояв з яскравим блакитним мечем піднятим над головою, готуючись вразити троля перед собою. В іншій руці герой стискав кілька трофеїв, а біля його ніг, розкидані серед людських кісток, лежало ще більше скарбів. Прямо позаду нього зачаїлася темна істота з іклами, недобре поглядаючи.

Все це було на передньому плані зображення, але мої очі негайно зупинились на тому, що було на задньому плані: великий білий будинок із забитими вхідними дверима і вікнами.

У місці давно забутім.

Я дивився на зображення, ще кілька секунд, проклинаючи себе за те, що не склав все до купи самостійно кілька місяців тому. Тоді завів двигуни «Воннеґута» і встановив курс на іншу планету в Секторі-7, недалеко від Архаїда. Це був маленький світ під назвою Фробозз, домівка детального відтворення гри «Zork».

А також, як мені тепер було відомо, місце сховку Нефритового ключа.

0023

Фробозз розміщувався у групі з кількох сотень рідко відвідуваних світів, відомих як Кластер XYZZY. Ці планети датувалися першими днями ОАЗи і кожна з них відтворювала середовище якоїсь текстової пригодницької гри або багатокористувацького підземелля. Кожен з цих світів був свого роду святинею — інтерактивною даниною предкам ОАЗи.

Текстові пригодницькі ігри (часто згадуються сучасними вченими як «інтерактивне фентезі») використовували текст для створення віртуального середовища, в якому перебував гравець. Програма гри надавала вам прості письмові описи оточення, а тоді запитувала, що ви хочете зробити далі. Для переміщення або взаємодії з віртуальним оточенням необхідно було вводити текстові команди, які повідомляли гру, що ви хотіли, щоб зробив ваш аватар. Інструкції мали бути дуже простими та, як правило, складатися усього з двох або трьох слів, наприклад, «іти на південь» або «взяти меч». Надто складні команди парсер гри не розумів. Читаючи і набираючи текст, ви пробирались через віртуальний світ, збираючи скарби, бились з монстрами, уникали пасток і вирішували головоломки, поки нарешті не досягали кінця гри.

Моєю першою текстовою пригодницькою грою була «Colossal Cave». Спочатку текстовий інтерфейс здавався неймовірно простим та сирим. Але після кількох хвилин гри я швидко занурився у реальність, створену словами на екрані. Якимось чином прості описи кімнат гри, що складалися з двох речень, могли викликати в моїй уяві яскраві образи.

«Zork» була однією з найперших та найвідоміших текстових пригодницьких ігор. Згідно з моїм щоденником Грааля, я пройшов цю гру до кінця тільки раз за один день чотири роки тому. Відтоді мені вилетіло з голови дві надзвичайно важливі деталі:

1. На початку гри ваш персонаж стояв біля білого дому із забитими віконницями.

2. У вітальні цього білого дому був ящик з трофеями.

Щоб закінчити гру, усі зібрані скарби потрібно повернути у вітальню і покласти в ящик для трофеїв. Нарешті інша частина катрену набула сенсу.

Нефритовий ключ затаїв капітан
у місці давно забутім,
але тоді у свисток подуй,

коли трофеї всі здобуті.

Кілька десятиліть тому, «Zork» і його продовження були ліцензовані і відтворені всередині ОАЗи у приголомшливій тривимірній імерсивній симуляції на планеті Фробозз, названій так на честь персонажа з всесвіту «Zork». Таким чином, «місце давно забуте», яке я намагався знайти протягом останніх шести місяців, весь цей час було прямо під відкритим небом на Фробоззі. Заховане на видному місці.

* * *

Я перевірив навігаційний комп'ютер корабля. Подорож зі швидкістю світла на Фробозз займе трохи більше п'ятнадцяти хвилин. Існував великий шанс, що «шістки» мене випередять. Якщо так, то орбітою планети вже кружлятиме невелика армада бойових літаків «шісток». Мені доведеться пробиватися крізь них, щоб досягти поверхні, а потім або відірватися, або спробувати знайти Нефритовий ключ, поки вони дихатимуть мені в спину. Не дуже хороший сценарій.

На щастя, у мене був запасний план. Перстень телепортації. Це був один з найцінніших магічних предметів у моєму інвентарі, отриманий зі скарбу червоного дракона, якого я вбив на Ґайґексі. Перстень дозволяв аватару переміщуватися раз на місяць в будь-яке місце в ОАЗі. Я використовував його лише в надзвичайних ситуаціях як останній відчайдушний засіб порятунку, або коли мені потрібно було дістатись кудись у великому поспіху. Як-от прямо зараз.

Я швидко запрограмував бортовий комп'ютер «Воннеґута» на автопілот до Фробозза. Наказав йому активувати маскуючий пристрій, щойно він вийде з гіперпростору, знайти мене на поверхні планети і сісти десь поблизу. Якщо мені пощастить, «шістки» не виявлять мій корабель і не підірвуть його, перш ніж він дістанеться до мене. Якщо ні, то я застрягну на Фробоззі без можливості відступу, в той час як на мене наступатиме вся армія «шісток».

Я ввімкнув автопілот «Воннеґута», а потім командою «Бруделл» активував Перстень телепортації. Перстень засяяв і я сказав назву планети, куди хотів переміститися. На екрані з'явилася мапа Фробозза. Це був великий світ і, подібно до Міддлтауна, його поверхня була покрита сотнями ідентичних копій однієї симуляції — у цьому випадку гри «Zork». Якщо бути

точним, то копій було 512, а це означало, що по всій поверхні планети рівномірно розташовувалося 512 білих будинків. Я міг отримати Нефритовий ключ у будь-якому з них, тому вибрав на мапі випадковий. Перстень спалахнув і секундою пізніше мій аватар вже стояв на поверхні Фробосза.

Я розгорнув щоденник Грааля і знайшов свої нотатки про те, як пройти «Zork». Тоді розгорнув мапу поля гри і розмістив її в кутку екрана.

Скануючи небо, я не побачив ознак «шісток», але це не означало, що вони ще не прибули. Сорренто і його піддані, напевно, просто перемістилися до іншого ігрового поля. Усі знали, що «шістки» вже ночували в Секторі-7 та чекали цього моменту. Як тільки вони побачили, що рахунок Ейча збільшився, то використали Скрижаль пошуку Фіндоро і дізналися, що він зараз на Фробоззі. Це означало, що вся армада «шісток» вже була на шляху сюди. Тому мені потрібно дістатися до ключа так швидко, наскільки це можливо, та забратись звідси геть.

Я озирнувся. Місце було зловісно знайомим.

Перший опис у грі був наступним:

> ЗАХІДНА СТОРОНА БУДИНКУ
>
> Ви стоїте у відкритому полі на захід від білого дому із забитими вхідними дверима. Тут є невелика поштова скринька.
>
> >

Мій аватар тепер стояв на цьому відкритому полі, на захід від білого дому. Вхідні двері старого вікторіанського маєтку були забиті, а всього в декількох ярдах від мене, в кінці доріжки, що вела до будинку, була поштова скринька. Будинок оточував щільний ліс, а за ним виднівся ряд нерівних гірських піків. Зліва я побачив шлях, що вів на північ, там, де він і мав бути.

Я побіг до задньої частини будинку. Знайшов там невелике, ледь прочинене вікно, силою відчинив його та забрався всередину. Як і слід було очікувати, я опинився на кухні. В центрі кімнати був дерев'яний стіл, а на ньому лежала довга коричнева торбинка і пляшка води. Поруч стояв камін, а сходи вели на горище. Коридор зліва вів до вітальні. Все як у грі.

Але на кухні також були речі, які в описі цієї кімнати не згадувалися. Плита, холодильник, кілька дерев'яних стільців, раковина і декілька рядів кухонних шаф. Я відкрив холодильник. Він був забитий нездоровою їжею. Закам'яніла піца, пудинги в стаканчиках, м'ясні нарізки, а також широкий вибір соусів у пакетиках. Я перевірив шафи. Їх заповнювали консервовані та сухі продукти. Рис, паста, суп.

І пластівці.

Ціла шафа була набита коробками вінтажних пластівців на сніданок, більшість з яких перестали виробляти ще до мого народження. «Фрут Лупс», «Ханікомбс», «Лакі Чармс», «Каунт Чокула», «Квісп», «Фростед Флейкс». Позаду ховалася самотня коробка «Капітана Кранча». Спереду на упаковці чітко виднілись слова: «Безкоштовний іграшковий свисток усередині!»

Нефритовий ключ затаїв капітан.

Я висипав вміст коробки на прилавок, розсипавши всюди золоті самородки пластівців. Тоді помітив його — невеликий пластиковий свисток у прозорій целофановій обгортці. Я зірвав целофан і взяв свисток у руку. Він був жовтим, з мультяшним обличчям капітана Кранча, витиснутим на одній стороні, і маленькою собачкою на іншій. З обох сторін були витиснені слова «Боцманський свисток капітана Кранча».

Я підняв свисток до губ аватара і дмухнув у нього. Але звук не з'явився і нічого не сталося.

Але тоді у свисток подуй, коли трофеї всі здобуті.

Я поклав свисток у кишеню і відкрив торбинку на кухонному столі. Усередині побачив зубчик часнику і додав його в свій інвентар. Тоді побіг на захід, у вітальню. Підлогу вкривав великий східний килим. Навколо стояли антикварні меблі, схожі на ті, що я бачив у фільмах сорокових років. У західній стіні були дерев'яні двері з дивними вирізаними персонажами. На протилежній стіні висів красивий скляний ящик для трофеїв. Він був порожнім. На ящику стояв ліхтар на батарейках, а прямо над ним висів блискучий меч.

Я взяв меч і ліхтарик, тоді скрутив східний килим, знаючи, що під ним прихований люк. Відкрив його та побачив сходи, які вели вниз до темного підвалу.

Я ввімкнув ліхтарик. Коли спускався сходами, меч почав світитися.

* * *

Я продовжував звертатись до записів про «Zork» у щоденнику Грааля, який нагадував мені, як саме пройти через лабіринт кімнат, проходів та головоломок. Я зібрав усі дев'ятнадцять

скарбів гри, постійно повертаючись у вітальню, щоб помістити декілька за раз у ящик з трофеями. По дорозі довелося боротися з кількома NPC: тролем, циклопом і дійсно набридливим злодієм. Що стосується легендарного ґрю, який ховається у темряві та чекає, щоб пообідати плоттю — то я просто уникав його.

Крім свистка капітана Кранча, захованого в кухні, я не знайшов ніяких сюрпризів або відхилень від оригінальної гри. Для того, щоб пройти цю імерсивну тривимірну версію «Zork», я просто повинен був виконувати ті ж дії, що необхідні і для проходження оригінальної текстової гри. Не зупиняючись та не озираючись, мені вдалося закінчити гру за двадцять дві хвилини.

Незабаром після того, як я здобув останній з дев'ятнадцяти скарбів гри — крихітні латунні кульки — на дисплеї з'явилось повідомлення про прибуття «Воннеґута». Автопілот щойно приземлив корабель на полі на захід від білого будинку. Його маскування все ще було ввімкнене, а захисні щити підняті. Якщо «шістки» вже були на орбіті довкола планети, я сподівався, що вони не помітили мій корабель.

Я востаннє побіг назад у вітальню білого дому і поклав фінальний скарб у ящик з трофеями. Як і в оригінальній грі, в ньому з'явилася мапа, направляючи мене до прихованого кургану, де закінчувалася гра. Але мене не цікавила ні мапа, ні кінець гри. Усі «трофеї» тепер були «здобуті», а тому я вийняв свисток капітана Кранча. На верхній частині він мав три отвори. Я прикрив третій, щоб отримати звук частотою 2600 герц, завдяки якому цей свисток став відомим в історії хакерів. А тоді подув — одна виразна пронизлива нота.

Свисток перетворився у маленький ключ і мій рахунок піднявся на 18 000 очок.

Я повернувся на друге місце, лише на 1000 балів випереджаючи Ейча.

Через секунду симуляція гри оновилася. Дев'ятнадцять предметів у ящику з трофеями зникли, повертаючись на початкові місця, а решта будинку і гри повернулась у стан, в якому я їх знайшов.

Коли я глянув на ключ у долоні, то запанікував. Він був срібного, а не молочно-зеленого кольору нефриту. Але покрутивши його і оглянувши уважніше, я побачив, що він загорнутий у срібну фольгу, наче жувальна гумка чи шоколадка. Я обережно стягнув обгортку і виявив всередині ключ з полірованого зеленого каменю.

Нефритовий ключ.

І точно, як на Мідному ключі, я побачив на його поверхні вигравірувану підказку:

Я перечитав її кілька разів, але значення не зрозумів, тому поклав ключ в інвентар, а тоді оглянув обгортку. То була срібна фольга з одної сторони і білий папір — з іншої. На жодній зі сторін я не побачив ніяких позначок.

Тільки тоді я почув гучний рев космічного корабля, що наближався. Це повинні бути «шістки». Звучало, наче вони тут у повному складі.

Я заховав обгортку до кишені та вибіг з будинку. Небо над головою заповнили тисячі бойових кораблів «шісток», наче розлючений рій металевих ос. Спускаючись, кораблі розділялися на невеликі групи і прямували в різні боки, наче хотіли покрити поверхню планети.

Не думаю, що «шістки» були настільки дурними, аби спробувати забарикадувати всі 512 копій білого будинку. Ця стратегія спрацювала на Людусі, але тільки на кілька годин, і там було одне місце. Весь Фробозз був у зоні PvP, де функціонувала як магія, так і технології, а це змінювало всю ситуацію. Скоро почнуть прибувати орди озброєних до зубів мисливців, і якщо «шістки» намагатимуться втримати їх на відстані, почнеться війна небаченого в історії ОАЗи масштабу.

Я продовжував бігти через поле до трапа корабля і побачив велику ескадрилью вертольотів. Близько ста спускалося з неба і, здавалося, прямували прямо на мене.

Макс уже завів двигуни «Воннеґута», і я наказав йому злітати, щойно піднявся на борт. Досягши панелі керування, вижав швидкість на максимум. Рій «шісток» віддалявся, але відчайдушно намагався мене наздогнати. Мій корабель стрімко піднімався в небо, і тут з декількох напрямків почався обстріл. Але мені пощастило. Мій корабель був швидким, а щити — найсучаснішими, так що їм вдалося втримати оборону, поки я вийшов на орбіту. Але в останній момент вони відмовили, і корпус «Воннеґута» постраждав від тривожної кількості пошкоджень за секунди до світлового стрибка.

Я ледве втік. Виродки майже дістали мене.

* * *

Мій корабель був у поганому стані, тому замість того, щоб повернутися безпосередньо до фортеці, я вирушив до «Гаражу Джо» — орбітальної ремонтної станції в Секторі-10. «Джо» був чесною установою з NPC-персоналом, розумними цінами і

блискавичним обслуговуванням. Я звертався до них завжди, коли «Воннеґут» потребував ремонту чи модернізації.

У той час як Джо і його хлопці працювали над моїм кораблем, я надіслав Ейчу короткого електронного листа, аби подякувати. Я сказав йому, якщо він відчував переді мною якийсь борг, то тепер відплатив у повному обсязі. Я також визнав, що був цілковито бездушним егоїстичним мудаком і благав мене пробачити.

Як тільки ремонт корабля завершили, я попрямував назад до своєї фортеці, і провів там залишок дня, переглядаючи новини. Вістка про Фробозз уже поширилася, і кожен мисливець, який міг собі це дозволити, вже туди телепортувався. Кожної хвилини тисячі інших прибували на космічних кораблях, щоб приєднатись до бою з «шістками» і отримати власну копію Нефритового ключа.

У прямому ефірі транслювали сотні масштабних битв, що спалахували на Фробоззі навколо майже кожної копії «місця давно забутого». Великі клани мисливців у черговий раз об'єдналися, щоб розпочати скоординовану атаку на «шісток». Це був початок того, що ввійде в історію як «Битва за Фробозз», втрати зростали з обох сторін.

Я також стежив за Табло, чекаючи підтвердження того, що «шістки» збирали копії Нефритового ключа, поки їхні сили тримали опозицію на віддалі. Як я і боявся, наступним збільшився рахунок Сорренто. Він підскочив на 17000 очок, переміщаючи його на четверте місце.

Тепер, коли «шістки» точно знали, де і як отримати Нефритовий ключ, я очікував побачити, як почнуть збільшуватись рахунки інших їхніх аватарів. Але, на мій подив, наступним аватаром, що отримав Нефритовий ключ, був не хто інший, як Шото. Він зробив це менш ніж за двадцять хвилин після Сорренто.

Якимось чином Шото вдалося ухилитися від орди «шісток», що в даний час кишіли по всій планеті, зайти в білий дім, зібрати всі дев'ятнадцять необхідних скарбів та отримати копію ключа.

Я продовжував дивитися на Табло, очікуючи побачити, як збільшиться рахунок його брата Дайто. Але цього не сталося.

Натомість, через кілька хвилин після того, як Шото отримав свою копію ключа, ім'я Дайто взагалі зникло з Табло. Цьому було тільки одне можливе пояснення: Дайто вбили.

0024

Протягом наступних дванадцяти годин на Фробоззі продовжував панувати хаос, кожен мисливець в ОАЗі намагався досягти планети і приєднатися до бійки.

Шістки розосередили свою велику армію по всій планеті в сміливій спробі заблокувати всі 512 копій гри «Zork». Але така величезна і добре оснащена армія цього разу виявилась не достатньо чисельною. Тільки сім їхніх аватарів отримали Нефритовий ключ того дня. І коли клани мисливців розпочали скоординовану атаку на «шісток», «телепні в синьому» зазнали важких втрат і були змушені відступити.

За декілька годин верховне командування «шісток» вирішило застосувати нову стратегію. Стало очевидним, що вони не в змозі утримувати понад 500 різних блокад або відбиватись від напливу мисливців. Тому вони перегрупували всі свої сили навколо десятка суміжних копій «Zork» поблизу південного полюса планети. Вони встановили потужні силові щити над кожним з них і розмістили поза стінами щита танкові батальйони.

Така стратегія спрацювала, і сил «шісток» виявилось достатньо, щоб утримувати ці десять місць і не дати будь-якому іншому мисливцю потрапити всередину (а в інших мисливців у цьому вже й не було потреби, адже понад 500 інших ігрових полів тепер були відкритими та незахищеними). Тепер, коли «шістки» могли працювати спокійно, вони сформували десять рядів аватарів позаду кожного білого дому і один за одним пускали своїх, щоб ті отримали Нефритовий ключ. Всі це бачили, бо очки біля номерів співробітників IOI на Табло почали збільшуватися на 15000.

У той же час почали збільшуватися і рахунки сотень мисливців. Тепер, коли місце Нефритового ключа було загальновідомим, розшифрувати катрен і отримати ключ було неважко. Його могли отримати всі, хто вже пройшов Перші ворота.

Під кінець Битви за Фробозз, позиції на Табло виглядали так:

ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ:

1. Арт3 міда 129,000
2. Парзіваль 128,000
3. Ейч 127,000

4. IOI-655321 122,000
5. Шото 122,000
6. IOI-643187 120,000
7. IOI-621671 120,000
8. IOI-678324 120,000
9. IOI-637330 120,000
10. IOI-699423 120,000

Незважаючи на те, що в Шото і Сорренто був однаковий рахунок, а саме 122 000 очок, Сорренто отримав бали перший, і саме тому залишався вище у таблиці. Відносно невеликі бонусні бали, які Арт3 міда, Ейч, Шото і я отримали за те, що першими отримали Мідний та Нефритовий ключі, зберегли наші імена на святих місцях «Великої п'ятірки». Сорренто тепер отримав один з цих бонусів теж. Бачити його номер вище, ніж, ім'я Шото, було нестерпно.

Прокрутивши вниз, я побачив, що Табло тепер було довжиною у понад п'ять тисяч імен. Кожної години додавались нові імена, адже новим аватарам нарешті вдавалося перемогти Асерерака у «Joust» та отримати власну копію Мідного ключа.

Ніхто на форумах не знав, що саме трапилося з Дайто. Загалом усі думали, що його вбили «шістки» у перші хвилини Битви Фробозз. Чутки про те, як саме він помер, ширились з неймовірною швидкістю, але ніхто не був насправді свідком його смерті. За винятком, можливо, Шото, який зник. Я послав йому кілька запрошень в чат, але не отримав відповіді. Я припустив, що він, як і я, зосередився на тому, щоб знайти Другі ворота перш, ніж це зроблять «шістки».

* * *

Я сидів у своїй фортеці, дивився на Нефритовий ключ і вимовляв слова, вигравірувані на його поверхні, знову і знову, як божевільну мантру:

Продовжи квест, пройшовши тест
Продовжи квест, пройшовши тест
Продовжи квест, пройшовши тест

Так, але який тест? Який тест я повинен був пройти? Кобаяші Мару? Виклик Пепсі? А *ще* туманнішу підказку не можна було придумати?

Я підняв візор і у розпачі потер очі. Вирішив, що потрібно зробити перерву і трохи поспати. Я відкрив інвертар аватара і помістив туди Нефритовий ключ. Коли я це зробив, то помітив

поруч з ним срібну обгортку з фольги — ту, що покривала Нефритовий ключ, коли він вперше з'явився у моїй руці.

Я знав, що секрет розгадки якось стосується обгортки, але досі не розумів як. Я подумав, що це може бути відсилка на фільм «Віллі Вонка та шоколадна фабрика», але тоді передумав. Під обгорткою не було ніякого золотого квитка. Вона повинна мати якийсь інший сенс або значення.

Я дивився на обгортку і розмірковував над цим, доки запекли очі. Тоді вийшов з ОАЗи і пішов спати.

Через кілька годин, о 6:12 ранку за часом ОАЗи, я підхопився через гучне сповіщення, яке повідомляло про зміну на турнірній таблиці.

Переповнений почуттям страху, я увійшов у систему і відкрив Табло, не знаючи, чого й очікувати. Може, Арт3міда нарешті пройшла Другі ворота? Або, можливо, цю честь отримали Ейч або Шото.

Але їх результати залишалися незмінними. На мій жах, я побачив, що рахунок Сорренто збільшився на 200 000 очок. І біля його імені висіли дві іконки дверей.

Сорренто став першим, хто знайшов і пройшов Другі ворота. У результаті чого його аватар стояв тепер на першому місці, на вершині Табло.

Я сидів заціпенілий та дивився на номер Сорренто, мовчки зважуючи наслідки того, що тільки-но відбулося.

Після проходження воріт Сорренто певна річ, отримав підказку про місцезнаходження Кришталевого ключа. Ключа, який відкриє треті та останні ворота. Тепер «шістки» були єдиними, хто володів цією підказкою. А це означало, що вони ближче до знаходження великоднього яйця Галлідея, ніж хто-небудь інший.

Мені раптом стало погано, почались проблеми з диханням. Я зрозумів, що це може бути напад паніки. Справжній нервовий зрив. Жахливий психічний розлад. Називайте, як забажаєте. Я трохи збожеволів.

Я намагався додзвонитися до Ейча, але він не піднімав трубки. Або він все ще злився на мене, або в нього були інші, нагальні справи. Я хотів зателефонувати Шото, але потім згадав, що аватара його брата тільки що вбили. Думаю, він був не в настрої.

Я роздумував над тим, щоб полетіти на Бенетар та змусити Арт3міду поговорити зі мною, але потім прийшов до тями. Вона володіла Нефритовим ключем вже кілька днів і досі не пройшла Другі ворота. Думка про те, що «шістки» зробили це менш ніж за двадцять чотири години, мабуть, розлютила її. Або ввела в ступор. Вона, напевно, не в гуморі зараз говорити з будь-ким, а

надто зі мною.

Я все одно спробував їй зателефонувати. Як завжди, вона не відповіла.

Мені настільки відчайдушно потрібно було почути знайомий голос, що я вирішив поговорити з Максом. У моєму нинішньому стані навіть його згенерований комп'ютером голос був утішним. Звичайно, скоро у Макса закінчились запрограмовані відповіді, а коли він почав повторюватись, ілюзія розмови з іншою людиною була зруйнована, і я відчув себе ще самотнішим. Ви знаєте, що зруйнували своє життя, коли весь ваш світ перетворюється на лайно, а єдиний, з ким ви можете поговорити — ваш віртуальний асистент.

Я знову не міг заснути, тому продовжував дивитися новини і сканувати повідомлення на форумах мисливців. Армада «шісток» залишалася на Фробоззі і їхні аватари все ще збирали копії Нефритового ключа.

Сорренто, очевидно, виніс урок зі своєї попередньої помилки. Тепер, коли тільки «шістки» знали про розташування Других воріт, вони не збиралися показувати його місцезнаходження світові, намагаючись перегородити своїми армадами. Але вони як і раніше користувались перевагою. Протягом дня «шістки» продовжували проводити нових аватарів через Другі ворота. Після Сорренто ще десять «шісток» пройшли їх протягом наступних двадцяти чотирьох годин. Коли кожен з них отримував свої 200 000 очок, Арт3 міда, Ейч, Шото, і я опускались на Табло вниз, поки повністю не вибули з десятки, і турнірну таблицю повністю заповнили номери IOI.

«Шістки» тепер хазяйнували.

Коли я вже був упевнений, що гірше не може бути, дещо сталось. Все стало набагато і набагато гірше. Через два дні після того, як Сорренто пройшов Другі ворота, його рахунок стрибнув ще на 30 000 очок, що свідчило про те, що він щойно отримав Кришталевий ключ.

Я сидів у своїй фортеці та дивився на монітори, спостерігаючи за всім у заціпенінні та жаху. Не було сенсу заперечувати. Кінець змагання був не за горами. І воно закінчиться не так, як я завжди думав — якийсь благородний, гідний мисливець знайде «яйце» і виграє приз. Я обманював себе останні п'ять з половиною років. Ми всі. Ця історія не матиме щасливого кінця. Погані хлопці виграють.

Я провів наступні двадцять чотири години в шаленому переляку, одержимо перевіряючи Табло кожні п'ять секунд, чекаючи на кінець в будь-який момент.

Сорренто, або одному з його численних «дослідників

Галлідея», вдалося розшифрувати загадку і знайти Другі ворота. І хоч доказ був прямо на Табло, мені все ще було важко в це повірити. Досі «шістки» досягали успіху тільки відстежуючи АртЗ міду, Ейча або мене. Як ті ж самі неосвічені придурки самостійно знайшли Другі ворота? Можливо, їм пощастило. Або вони знайшли інноваційний спосіб обдурити систему. Як ще вони могли так швидко вирішити цю загадку, коли АртЗ міда не змогла цього зробити з кількома днями фори?

Мій мозок був наче розчавлений пластилін. Я не бачив ніякого сенсу у підказці на Нефритовому ключі. У мене взагалі не було ідей. Жодних. Я не знав, що робити і де шукати далі.

Ніч йшла, а «шістки» продовжували здобувати копії Кришталевого ключа. Кожне збільшення рахунку їхніх аватарів було наче ніж у серце. Але я не міг припинити перевіряти Табло. Я був повністю приголомшений.

Я почав сповзати у повну безнадію. Мої зусилля протягом останніх п'яти років були марними. Я по-дурному недооцінив Сорренто і «шісток». І скоро мав заплатити за свою пиху максимальну ціну. Ці бездушні корпоративні лакеї наближалися до «яйця» у цей самий момент. Я відчував це всіма фібрами душі.

Я вже втратив АртЗ міду і тепер втрачу шанс виграти змагання.

Я вже вирішив, що робитиму, коли це станеться. По-перше, виберу одного з малих у своєму фан-клубі. Когось без грошей, новачка першого рівня, і віддам йому все, що маю. Тоді активую послідовність самознищення фортеці, і сидітиму в командному центрі, поки все зникатиме в масивному термоядерному вибуху. Мій аватар загине, а на екрані з'явиться напис «Кінець гри». Тоді зніму візор і вперше за шість місяців вийду з квартири, піднімуся ліфтом на дах. А, може, навіть піду сходами. Все-таки, невелика зарядка.

На даху мого будинку ріс невеликий сад. Я ніколи там не був, але бачив фотографії і милувався виглядом через веб-камеру. По краях встановили прозорий бар'єр з оргскла, щоб утримати людей від стрибків, але це було смішно. Принаймні трьом рішуче налаштованим особам вдалося перелізти його, відколи я переїхав.

Я сяду там, якийсь час дихатиму нефільтрованим міським повітрям, підставлятиму лице вітру. А тоді перелізу бар'єр і кинуся вниз.

Це був мій поточний план.

Я намагався вирішити, яку мелодію насвистувати під час падіння, коли раптом задзвонив телефон. Це був Шото. Я був не в настрої говорити, тому зачекав, поки ввімкнеться автовідповідач, а тоді спостерігав, як Шото залишив повідомлення. Воно було

коротким. Він сказав, що йому потрібно прийти до моєї фортеці і передати якусь річ. Річ, яку Дайто залишив мені в спадок.

Коли я перетелефонував, щоб домовитись про зустріч, то зрозумів, що Шото був емоційно знищений. Його тихий голос переповнював біль, а глибина відчаю відбивалась на обличчі аватара. Він здавався зовсім пригніченим. У ще гіршому стані, ніж я.

Я запитав у Шото, чому його брат склав «заповіт» для свого аватара, замість того, щоб просто залишити свої речі йому. Тоді Дайто міг би просто створити нового аватара і повернути предмети, які його брат зберігав. Але Шото сказав, що його брат не буде створювати нового аватара. Ні зараз, ні будь-коли. Коли я запитав чому, він пообіцяв пояснити при особистій зустрічі.

0025

Через годину Макс попередив мене про прибуття Шото. Я дозволив його кораблеві приземлитись і сказав припаркуватись в ангарі.

Транспорт Шото був великим міжпланетним траулером під назвою «Куросава», за зразком корабля під назвою «Бібоп» з класичного аніме «Ковбой Бібоп». Дайто і Шото використовували його як свій мобільний штаб, скільки я їх знав. Корабель був настільки великим, що ледве помістився у дверях ангара.

Я вийшов на злітно-посадкову смугу, щоб привітати Шото, коли він зійде з «Куросави». Він був одягнений у чорні траурні шати, а його обличчя носило такий же невтішний вираз, який я бачив по телефону.

— Парзіваль-сан, — сказав він, низько вклоняючись.

— Шото-сан, — я теж шанобливо вклонився, а тоді підставив долоню, яку він, посміхнувшись, вдарив — цим жестом ми віталися, коли разом проходили квест. А тоді повернувся його невтішний вираз. Це вперше я бачив Шото після квесту на Токусатцу (не рахуючи тих рекламних роликів «енергетичного напою Дайшо», де вони з братом знімались). Його аватар здавався на кілька дюймів вищим, ніж я пам'ятав.

Я привів його до однієї рідко відвідуваних кімнат фортеці, відтворення вітальні з «Сімейних зв'язків». Шото впізнав декор і мовчки схвально кивнув. Не звертаючи уваги на меблі, він сів по центру підлоги у позі сейдза, підігнувши під себе ноги. Я зробив те ж саме, розмістившись так, щоб наші аватари бачили один одного. Деякий час ми сиділи в тиші. Коли Шото був нарешті готовий говорити, він не зводив очей з підлоги.

— Минулої ночі «шістки» вбили мого брата, — сказав він майже пошепки.

Спочатку я був занадто приголомшений, щоб відповісти.

— Ти маєш на увазі, що вбили його аватара? — запитав я, хоча вже міг сказати, що він мав на увазі не це.

Шото похитав головою.

— Ні. Вони увірвалися в його квартиру, витягнули його з тактильного стільця і викинули з балкона. Він жив на сорок третьому поверсі.

Шото відкрив вікно браузера в повітрі поруч з нами. Воно відображало статтю з японських новин. Я натиснув на неї вказівним пальцем, а програма Мандаракс переклала текст англійською мовою. Заголовок був наступним: «Чергове самогубство отаку». Коротка стаття нижче розповідала про те, що

молодий хлопець на ім'я Тошіро Йошіакі, двадцяти двох років, вистрибнув з квартири на сорок третьому поверсі переобладнаного готелю в Шінджюку, Токіо, де той жив сам. У статті були шкільні фотографії Тошіро. Він був молодим японцем з довгим неохайним волоссям і поганою шкірою. Він і близько не виглядав як його аватар в ОАЗі.

Коли Шото побачив, що я закінчив читати, то закрив вікно. Я завагався на секунду, перш ніж запитати.

— Ти впевнений, що він дійсно не вчинив самогубство? Через те що його аватара вбили?

— Ні, — сказав Шото. — Дайто не вчиняв сеппуку. Я впевнений. «Шістки» увірвалися в його квартиру, коли ми билися з ними на Фробоззі. Саме так вони змогли перемогти його аватара. Убивши його самого в реальному світі.

— Мені шкода, Шото, — я не знав, що ще сказати. Я знав, що він говорив правду.

— Моє справжнє ім'я Акіхід, — сказав він. — Я хочу, щоб ти знав моє справжнє ім'я.

Я посміхнувся, тоді вклонився, притулившись лобом до підлоги.

— Я ціную твою довіру, — сказав я. — Моє справжнє ім'я Вейд.

Я не бачив сенсу тримати це в таємниці.

— Дякую, Вейде, — відповів Шото, також вклоняючись.

— Немає за що, Акіхіде.

Він помовчав, тоді відкашлявся і почав говорити про Дайто. Слова лилися з нього. Було очевидно, що йому потрібно було поговорити з кимось про те, що сталося. Про те, що він втратив.

— Справжнє ім'я Дайто — Тошіро Йошіакі. Я навіть не знав цього до минулої ночі, поки не прочитав в новинах.

— Але… Я думав, що ти його брат?

Я завжди вважав, що Дайто і Шото жили разом, ділили квартиру абощо.

— Мої стосунки з Дайто важко пояснити, — він зупинився, щоб відкашлятися. — Ми не були братами. Не в реальному житті. Тільки в ОАЗі. Розумієш? Ми знали один одного тільки в мережі. Я ніколи не зустрічався з ним. — Він повільно підняв очі, щоб зустрітися з моїми, та побачити, чи я його осуджую.

Я простягнув руку і поклав її йому на плече.

— Повір мені, Шото. Я розумію. Ейч і Арт3міда мої найкращі друзі, та жодного з них я не зустрічав в реальному житті. Насправді, *ти* також один з моїх найближчих друзів.

Він опустив голову.

— Дякую.

По голосу я міг сказати, що він плаче.

— Ми мисливці, — сказав я, намагаючись заповнити незручне мовчання. — Ми живемо тут, в ОАЗі. Для нас це єдина реальність, яка має якийсь сенс.

Акіхід кивнув. Через кілька хвилин він продовжив говорити.

Він розповів мені, як вони з Тошіро познайомилися шість років тому, коли обоє приєдналися до віртуальної групи підтримки для *хікікоморі* — молодих людей, що відгородилися від суспільства і вирішили жити у повній ізоляції. *Хікікоморі* замикалися в кімнаті, читали мангу та весь день подорожували ОАЗою, покладаючись на свої сім'ї, щоб ті приносили їм їжу. *Хікікоморі* існували в Японії ще в минулому столітті, але після початку Полювання на великоднє яйце Галлідея їхня кількість різко зросла. Мільйони молодих хлопців і дівчат по всій країні замкнулися від світу. Іноді цих дітей називали «втраченими мільйонами».

Акіхід і Тошіро стали найкращими друзями і проводили майже кожен день разом в ОАЗі. Коли почалося Полювання на великоднє яйце Галлідея, вони одразу вирішили об'єднати свої сили і шукати його разом. Вони утворили прекрасну команду, адже Тошіро був вундеркіндом у відеоіграх, в той час як набагато молодший Акіхід добре розбирався в американській поп-культурі. Бабуся Акіхіда закінчувала школу в США і його батьки народилися там. Тож Акіхід виріс на американському кіно і телебаченні та навчився говорити англійською та японською мовами однаково добре.

Акіхід і Тошіро однаково любили самурайські фільми, що стало натхненням для імен і вигляду аватарів. Шото і Дайто стали такими близькими, що були тепер як брати, тому, створюючи свої нові особистості мисливців, вирішили, що відтепер і назавжди вони *будуть* в ОАЗі братами.

Після того як Шото і Дайто пройшли Перші ворота і стали відомими, вони дали кілька інтерв'ю у ЗМІ. Вони тримали свою справжню особистість в таємниці, але не приховували, що були японцями. Це і зробило їх миттєвими знаменитостями в Японії. Вони почали рекламувати японські продукти, а на основі їхніх пригод зняли мультфільм та телесеріал. На піку їхньої слави Шото запропонував Дайто зустрітися особисто. Дайто розгнівався і декілька днів не розмовляв з Шото. Після цього Шото ніколи не пропонував зустрітися знову.

Згодом він дійшов до розповіді про те, як помер аватар Дайто. Вони були на борту «Куросави», літали між планетами у Секторі-7, коли Табло повідомило їм, що Ейч отримав Нефритовий ключ. Вони знали, що «шістки» використають

Скрижаль пошуку Фіндоро, щоб визначити точне розташування Ейча, і що їхні кораблі скоро туди полетять.

Готуючись до цього, Дайто і Шото провели останні кілька тижнів розміщуючи мікроскопічні пристрої стеження на корпусах кожного корабля «шісток», який могли знайти. З допомогою цих пристроїв вони простежили за бойовими кораблями, коли ті різко змінили курс і попрямували на Фробозз.

Як тільки Шото і Дайто дізнались, що місцем призначення «шісток» був Фробозз, то легко розшифрували катрен. Кількома хвилинами пізніше, коли вони досягли Фробозза, вони вже знали, що їм потрібно зробити, аби отримати Нефритовий ключ.

Вони посадили «Куросаву» поруч з поки що безлюдною копією білого дому. Шото побіг всередину, щоб зібрати дев'ятнадцять скарбів і отримати ключ, в той час як Дайто залишився зовні, щоб стояти на варті. Шото працював швидко, йому залишилось зібрати тільки два скарби, коли Дайто по комлінку повідомив, що до них наближається десять кораблів «шісток». Він сказав братові поквапитись і пообіцяв стримувати ворога, поки Шото не отримає Нефритовий ключ. Ніхто з них не знав, чи в них буде другий шанс.

Поки Шото намагався отримати останні два скарби і покласти їх у ящик з трофеями, він дистанційно активував одну із зовнішніх камер «Куросави» і записав коротке відео конфронтації Дайто з «шістками». Шото відкрив вікно і програв це відео для мене. Але сам відвернувся, поки воно не завершилося. Він, очевидно, не мав ніякого бажання дивитися його знову.

На відео я побачив Дайто, що самотньо стояв на полі поруч з білим будинком. З неба спускалася невелика армада кораблів «шісток», які почали стріляти з лазерних гармат, щойно опинилися в межах досяжності. На Дайто опустився град червоних променів. Я бачив як на відстані позаду нього приземляється ще більше штурмовиків «шісток», кожен з яких розвантажував ескадрони озброєних піхотинців. Дайто оточили.

«Шістки», очевидно, помітили «Куросаву» під час спуску на поверхню планети, і зробили своїм пріоритетом вбивство двох самураїв.

Дайто не вагався використати туз у рукаві. Він витягнув Бета-капсулу, підняв у правій руці і активував. Його аватар миттєво перетворився в Ультрамена, червоно-сріблястого інопланетного супергероя з яскравими очима. Він виріс до висоти 156 футів.

Піхотинці «шісток» злякано завмерли, спостерігаючи, як Ультрамен Дайто схопив у небі два бойових кораблі й розбив їх одне об одне, наче гігантська дитина, що грає з двома крихітними металевими іграшками. Він кинув уламки на землю і почав

збивати інші штурмовики «шісток», як настирливих мух. Кораблі, які уникнули його смертельної хватки, літали навколо і поливали його лазерними променями і кулями, але броньована інопланетна шкіра Ультрамена без проблем їх відбивала. Гучний сміх Дайто луною розійшовся по всьому ландшафту. Тоді він схрестив руки на зап'ястках. Яскравий промінь енергії, що вирвався з його рук, збив півдюжини бойових кораблів, яким не пощастило опинитися на його шляху. Дайто повернувся і спрямував промінь на піхотинців «шісток», спалюючи їх як мурах під лупою.

Він насолоджувався собою безмірно. Настільки, що не звернув увагу на попереджувальний сигнал на грудях, який почав мигати яскраво-червоним. Три хвилини Ультрамена підходили до кінця, а його сила майже вичерпалася. Це обмеження в часі було основною слабкістю Ультрамена. Якщо Дайто не відключить Бета-капсулу і не повернеться до людської форми, перш ніж спливуть три хвилини, його аватар помре. Але було очевидно, що якщо він повернеться до людської форми прямо зараз, під час нападу «шісток», його теж миттєво вб'ють. І Шото не зможе дістатися до корабля.

Я бачив, як війська «шісток» навколо Дайто просили через комлінки підкріплення, а додаткові штурмовики продовжували прибувати зграями. Дайто по черзі підбивав їх ідеально спрямованими сплесками свого спеціумного променя. І з кожним вистрілом, сигнал на його грудях пульсував все частіше.

Потім з білого дому вийшов Шото і через комлінк повідомив братові, що здобув Нефритовий ключ. У той самий момент його помітили піхотинці «шісток» і вирішили, що він доступніша мішень для нападу.

Шото кинувся до «Куросави». Він активував Чоботи швидкості і його аватар перетворився в ледь помітний розмитий силует, який мчав через поле. Поки Шото біг, Дайто прикривав його своїми гігантськими формами. Продовжуючи стріляти енергетичними променями, йому вдавалося втримати «шісток» на відстані.

Раптом по колінку донісся голос Дайто.

— *Шото!* — закричав він. — *Я думаю, що тут хтось є! Хтось всередині…*

Його голос обірвався. У ту ж мить його аватар завмер наче кам'яний, а над головою з'явився значок виходу з ОАЗи.

Вихід з профілю в момент бою був рівнозначний самогубству. Процедура передбачала, що аватар застигав на місці на шістдесят секунд. У той час він був абсолютно беззахисним та вразливим для атак. Таку процедуру створили, щоб не дозволити аватару просто уникнути бою. Потрібно було або стояти до кінця, або

відступити перед виходом у безпечне місце.

Процес виходу аватара Дайто розпочався у найбільш непідходящий момент. Як тільки його аватар завмер, з усіх боків почались обстріли та лазерні атаки. Червоний попереджувальний сигнал на його грудях почав миготіти все швидше й швидше, поки не загорівся безперервним червоним. Коли це сталося, гігантська фігура Дайто похитнулася і завалилася, ледь не роздавивши Шото і «Куросаву». Впавши на землю, тіло аватара трансформувалося і зменшилось до свого нормального розміру та вигляду. Тоді він почав зникати взагалі, повільно розчиняючись у повітрі. Коли аватар Дайто повністю зник, на землі залишилося декілька предметів — все, що на той час зберігалось в інвентарі, включаючи Бета-капсулу. Дайто помер.

На екрані знов з'явився розмитий силует — Шото кинувся забрати речі Дайто. Тоді він розвернувся і побіг назад на борт «Куросави». Корабель злетів і рванув на орбіту, по дорозі відстрілюючись.

Це нагадало мені власну відчайдушну втечу з Фробосзза. На щастя для Шото, його брат знищив більшість бойових кораблів «шісток», а підкріплення ще не прибуло.

Шото зміг вийти на орбіту і на світловій швидкості втекти. Ледве-ледве.

* * *

Відео закінчилося і Шото закрив вікно.

— Як, на твою думку, «шістки» дізналися, де він жив? — запитав я.

— Не знаю, — відповів Шото. — Дайто був обережним. Він замітав усі сліди.

— Якщо вони знайшли його, то можуть знайти і тебе теж, — сказав я.

— Знаю. Я вжив заходів.

— Гаразд.

Шото взяв Бета-капсулу зі свого інвентаря і простягнув мені.

— Дайто хотів би, щоб вона була в тебе.

— Ні, — заперечив я. — Думаю, тобі варто залишити її в себе. Може знадобитися.

Шото похитав головою.

— У мене є всі інші його предмети. Цей мені не потрібен. І я його не хочу.

Він простягнув Капсулу мені, наполягаючи.

Я взяв артефакт і оглянув його. Це був невеликий металевий

циліндр, срібного та чорного кольору, з червоною кнопкою активації збоку. Його розмір і форма нагадували мені світловий меч, який колись у мене був. Але мечі нічого не вартували. Я мав близько п'ятдесяти у колекції. А Бета-капсула була лише одна, і вона була набагато потужнішою зброєю.

Я підняв капсулу обома руками і вклонився.

— Спасибі, Шото-сан.

— Дякую, Парзівалю, — сказав він, також вклонившись. — Дякую, що вислухав.

Він повільно підвівся. Мова його тіла сигналізувала про поразку.

— Ти ж іще не здався? — запитав я.

— Звичайно, що ні, — він випрямився і подарував мені моторошну посмішку. — Але пошук «яйця» більше не є моєю метою. Тепер у мене новий квест. Набагато важливіший.

— Який це?

— Помста.

Я кивнув. Тоді підійшов до стіни, зняв один із самурайських мечів і простягнув Шото.

— Прошу тебе, — сказав я. — Прийми цей дар. Нехай допоможе в новому квесті.

Шото взяв меч і на декілька дюймів витяг з піхов орнаментоване лезо.

— Масамуне? — запитав він здивовано.

— Так. Гостромеч плюс п'ять.

Шото знову вклонився, щоб висловити вдячність.

— *Apiґamo.*

Ми їхали у ліфті назад до ангару в тиші. Перш, ніж Шото сів в корабель, він повернувся до мене.

— Як думаєш, за скільки часу «шістки» пройдуть Треті ворота?

— Не знаю, — відказав я. — Будемо сподіватися, що ми наздоженемо їх швидше.

— Ще не час для них радіти, правда ж?

Я кивнув.

— Це ще не кінець гри.

0026

Я зрозумів підказку пізно вночі, через кілька годин після того, як Шото покинув фортецю.

Я сидів у командному центрі, тримав Нефритовий ключ і безперервно повторював підказку на його поверхні: «Продовжи квест, пройшовши тест».

В іншій руці тримав срібну обгортку фольги. Очі металися від ключа до обгортки, поки я відчайдушно намагався встановити між ними зв'язок. Я намагався вже протягом декількох годин і досі безуспішно.

Я зітхнув і відклав ключ, обгортку поклав на панель управління перед собою. Я обережно розгладив всі складки та зморшки. Обгортка була квадратної форми, кожна сторона шість дюймів завдовжки. Срібна фольга з одного боку, тьмяний білий папір з іншого.

Я відкрив програму аналізу зображень і просканував обидві сторони обгортки з високою роздільною здатністю. Тоді збільшив зображення на екрані і вивчав кожен мікрометр. Але маркувань чи написів не було на жодній зі сторін обгортки.

Я саме їв якісь кукурудзяні чипси, тому використовував для управління програмою голосові команди. Я дав команду зменшити скан обгортки і відцентрувати зображення на дисплеї. Це нагадало мені про сцену з фільму «Той, хто біжить по лезу», де герой Гаррісона Форда — Декард — використовує аналогічний керований голосовими командами сканер для аналізу фотографії.

Я підняв обгортку і ще раз на неї подивився. Коли віртуальне світло відбилось від фольги, мені захотілося скласти паперового літачка і пустити через кімнату. Це привело мене до думки про оріґамі, яке нагадало мені про інший момент з фільму «Той, хто біжить по лезу». Одну з фінальних сцен.

І тоді до мене дійшло.

— *Єдиноріг,* — прошепотів я.

У момент, коли я вголос промовив слово «єдиноріг», обгортка на долоні почала сама складатись. Квадратний шматок фольги зігнувся навпіл по діагоналі, створюючи срібний трикутник. Він продовжував загинатись і складатись у менші трикутники і навіть невеликі ромби, поки нарешті не сформував чотириногу фігуру з хвостом, головою і, нарешті, рогом.

Обгортка склала себе в срібне оріґамі єдинорога. Один з найбільш знакових образів фільму «Той, хто біжить по лезу». Я вже їхав ліфтом вниз до ангару і кричав Максу підготувати «Воннеґута» для зльоту.

Продовжи квест, пройшовши тест.

Тепер я точно знав, про який «тест» йшлось і як його потрібно пройти. Оріґамі єдинорога все пояснило.

* * *

Фільм «Той, хто біжить по лезу» згадувався в «Альманасі Анорака» не менше чотирьох разів. Це був один з десяти найулюбленіших фільмів Галлідея. Сам фільм заснований на романі Філіпа К. Діка, одного з улюблених авторів Галлідея. З цих причин я подивився його понад сорок разів і запам'ятав кожен кадр фільму та кожну репліку діалогу.

Поки «Воннеґут» мчав гіперпростором, я відкрив на дисплеї режисерську версію «Того, хто біжить по лезу», а тоді перемотав, щоб переглянути дві конкретні сцени.

Фільм, випущений у 1982 році, розповідає про Лос-Анджелес 2019 року — гіпертехнологічне майбутнє, яке ніколи не настало. Історія про хлопця на ім'я Рік Декард, якого грає Гаррісон Форд. Декард працює «тим, хто біжить по лезу», тобто поліцейським, який вистежує і вбиває реплікантів — генетично змінених істот, яких майже неможливо відрізнити від реальних людей. Насправді репліканти були настільки схожими на людей, що розпізнати їх можна було єдиним способом — тестом на пристрої під назвою «Войт-Кампф».

Продовжи квест, пройшовши тест.

Пристрій з'являвся тільки в двох сценах фільму. Обидві відбувались всередині величезної структури у формі подвійної піраміди, де знаходиться корпорація «Тірелл», що виробляє реплікантів.

Будівля «Тірелл» була однією з найпоширеніших споруд в ОАЗі. Копії існували на сотнях різних планет у всіх двадцяти семи секторах. Це пояснювалося тим, що код будівлі надавався програмою «Світобудівництва ОАЗи» як безкоштовний шаблон (поруч з сотнями інших споруд, запозичених з різних науково-фантастичних фільмів та телесеріалів). Кожен, хто за останні двадцять п'ять років використовував цю програму для створення нової планети, міг просто вибрати будівлю «Тірелл» зі спадного меню і вставити її копію у симуляцію, доповнюючи горизонт футуристичного міста чи пейзажу, який вони кодували. У результаті, в деяких світах було більше десятка екземплярів будівлі «Тірелл», розкиданих по всій поверхні. Саме зараз я зі швидкістю світла транспортував свій зад до найближчого такого світу, кіберпанк-планети у Секторі-22 під назвою Аксренокс.

Якщо мої підозри правильні, кожна копія будівлі «Тірелл» на Аксреноксі містила прихований вхід у Другі ворота через пристрій Войт-Кампф. Мене не турбувала зустріч з «шістками», тому що вони ніяк не могли забарикадували Другі ворота. Не тоді, коли існували тисячі копій будівлі «Тірелл» в сотнях різних світів.

Прилетівши на Аксренокс, я знайшов копію корпорації всього за кілька хвилин. Її було важко пропустити. Масивна структура у формі піраміди, кілька квадратних кілометрів площею, що височіла понад більшістю ближніх структур.

Я націлився на першу копію будівлі, яку побачив, і попрямував прямо до неї. Функція невидимості корабля вже була ввімкнена і я залишив її активованою, коли посадив «Воннеґута» на одній з будівель «Тірелл». Тоді замкнув корабель і активував усі системи безпеки, сподіваючись, що цього буде достатньо, аби його не вкрали до мого повернення. Магія тут не працювала, тому я не міг просто зменшити корабель і покласти в кишеню, а залишити транспорт видимим в кіберпанк-світі типу Аксренокса було тим самим, що й запросити всіх до крадіжки. «Воннеґут» став би мішенню для першої банди, яка його помітить.

Я відкрив макет будівлі «Тірелл» і знайшов найближчий ліфт від платформи, на якій приземлився. Дійшовши до ліфта, ввів стандартний код безпеки і схрестив пальці. Мені пощастило. Двері ліфта відчинилися. Той, хто створив цю частину міського пейзажу Аксренокса, не потрудився змінити в шаблоні коди безпеки. Я сприйняв це як добрий знак. Мабуть, вони й все інше залишили при встановленні без змін.

Поки я спускався на 440-ий поверх, привів у дію броню і витягнув зброю. Ліфт і потрібну мені кімнату розділяли п’ять контрольно-пропускних пунктів. Якщо шаблон не змінили, то між мною і моїм призначенням стоятиме п’ятдесят NPC-реплікантів охорони.

Стрілянина почалася, щойно відчинились двері ліфта. Довелося убити сімох, аби нарешті вийти в коридор.

Наступні десять хвилин нагадували кульмінацію фільму Джона Ву. Одного з тих, де в головній ролі Чоу Юнь Фат, наприклад «Круто Зварені» або «Убивця». Я перемкнув обидві рушниці на автоматичний вогонь і утримував спускові гачки, поки переходив з однієї кімнати в іншу, вбиваючи кожного NPC на своєму шляху. Охоронці відстрілювались, але їхні кулі відстрибували від моєї броні. У мене ніколи не закінчувалися патрони, тому що після кожного ундпострілу новий переміщувався в магазин.

Мій рахунок за патрони цього місяця буде величезним.

Коли я нарешті досяг призначення, то ввів інший код і замкнув за собою двері. Я знав, що маю небагато часу. По всій будівлі гриміли клаксони, а тисячі NPC-охоронців з нижніх поверхів уже, мабуть, піднімалися по мене.

Кроки розійшлися луною, коли я увійшов до кімнати. Вона була порожньою, за винятком великої сови на золотому сідалі. Вона мовчки дивилася, як я перетнув величезну як собор кімнату. Вона була досконалим відтворенням офісу засновника корпорації «Тірелл» — Елдона Тірелла. Кожна деталь з фантастичного фільму була точно відтворена. Полірована кам'яна підлога. Гігантські мармурові колони. Уся західна стіна була масивним вікном від підлоги до стелі, звідки відкривався захоплюючий вид величезного міського пейзажу.

Біля вікна стояв довгий стіл для конференцій. На ньому стояв пристрій Войт-Кампф. Він був розміру портфеля з неміченими кнопками на передній панелі і трьома невеликими моніторами даних.

Коли я підійшов і сів перед пристроєм, він сам увімкнувся. Тонкий роботизований круглий пристрій, схожий на сканер сітківки ока, який стояв безпосередньо на одному рівні із зіницею мого правого ока. Вбудований збоку пристрою невеликий міх почав підніматися та опускатися, створюючи враження, що він дихає.

Я озирнувся, гадаючи, чи з'явиться NPC Гаррісона Форда, щоб поставити мені ті ж питання, що і Шоні Янг у фільмі. Я запам'ятав всі її відповіді, на всякий випадок. Але через кілька секунд нічого не сталося. Міх пристрою продовжував підніматись і спадати. Клаксони безпеки продовжували вити.

Я вийняв Нефритовий ключ. В той же момент панель на поверхні пристрою зсунулася, відкриваючи замкову шпарину. Я швидко вставив Нефритовий ключ і повернув його. Машина і ключ зникли, а на їхньому місці з'явилися Другі ворота — портал у формі дверей на поверхні відполірованого столу. Його краї світилися таким же молочним кольором нефриту, що й ключ. Як і Перші ворота, вони вели у безкрає поле зірок.

Я піднявся на стіл і стрибнув усередину.

* * *

Я опинився прямо біля входу до пошарпаного боулінг-залу з декором у стилі диско. Килим з яскравим візерунком із зелених та коричневих закруток, литі пластикові стільці блідо-оранжевого кольору. Доріжки боулінгу були пустими та неосвітленими. Місце

порожнє. Не було навіть NPC за переднім прилавком або в барі. Я не мав певності, де опинився, поки не побачив над доріжками величезний напис «Мідлтаун-боулінг».

Спочатку я чув тільки низький гул флуоресцентних ламп над головою. Але потім розрізнив ряд слабких електронних писків зліва. Я подивився в ту сторону і побачив знаменитий закуток за баром. Над входом був знак. Тринадцять яскраво-червоних неонових літер — «Ігрова кімната».

Здійнявся сильний вітер і почувся рев, наче на залу налетів ураган. Ноги почали ковзати килимом, і я зрозумів, що аватара тягне до ігрової кімнати, наче там відкрилася чорна діра.

Коли вакуум засмоктав мене у вхід, я побачив усередині дюжину відеоігор, усі з середини-кінця вісімдесятих років. «Crime Fighters», «Heavy Barrel», «Vigilante», «Smash TV». Але я помітив, що мого аватара тягне до однієї конкретної гри, яка стояла на самоті в кінці ігрової кімнати.

«Black Tiger». Розроблено «Capcom», 1987.

У центрі монітора гри відкрилася воронка, яка почала засмоктувати сміття, паперові стаканчики, взуття для боулінгу — все, що не було прибито. Включаючи мене. Рефлексивно я схопився за джойстик автомата «Time Pilot». Ноги підняло в повітря, оскільки вихор невблаганно продовжував тягти мого аватара.

У цей момент я насправді посміхався в передчутті. Я був готовий, адже освоїв «Black Tiger» давно, ще під час першого року Полювання.

У роки перед смертю, коли Галлідей жив в ізоляції, він виставив на своєму веб-сайті тільки коротку анімацію. На ній був його аватар Анорак, що сидів у бібліотеці свого замку, змішуючи зілля і заглибившись в книжки. Ця анімація безперервно повторювалась протягом десяти років, поки її врешті не змінило Табло вранці після смерті Галлідея. На тій анімації, на стіні позаду Анорака можна було побачити велику картину з чорним драконом.

Мисливці списали не одну статтю на форумах, сперечаючись про значення картини, про те, що чорний дракон символізує та чи символізує він щось взагалі. Але я був упевнений у його значенні з самого початку.

В одному з найдавніших записів в «Альманасі Анорака» Галлідей писав, що кожного разу, коли його батьки починають кричати одне на одного, він утікав з дому і їхав на велосипеді в місцевий боулінг, щоб пограти у «Black Tiger». Тому що це була гра, яку він може пройти за один четвертак. «АА» 23:234: «За один четвертак, „Black Tiger“ дозволяє мені втекти від гнилого

існування на три славні години. Досить непогано».

«Black Tiger» вперше випустили в Японії під оригінальною назвою «Burakku Doragon». Чорний Дракон. Гра була перейменована для американського релізу. Я дійшов висновку, що картина чорного дракона на стіні кабінету Анорака була тонким натяком, що «Burakku Doragon» зіграє ключову роль у Полюванні. Тому вивчав гру доти, поки, як і Галлідей, не міг пройти її до кінця за один четвертак. Після цього я продовжував грати в неї кожні кілька місяців, просто щоб бути в формі.

Тепер, здається, моя передбачливість і старанність окупляться.

Я зміг втриматись за джойстик «Time Pilot» лише декілька секунд. Тоді мого аватара засмоктало прямо в монітор «Black Tiger».

На мить потемніло. Тоді я опинився в сюрреалістичній обстановці.

Я тепер стояв у вузькому коридорі підземелля. Зліва була висока стіна з сірого каменю з вбудованим черепом дракона. Стіна тягнулась вгору і вгору, зникаючи в тіні вище. Я не бачив стелі. Підлога підземелля складалася з літаючих круглих платформ, розташованих впритул одна до одної лінією, яка зникала в темряві попереду. Праворуч від мене, за краєм платформи, не було нічого — тільки нескінченна чорна порожнеча.

Я обернувся, але виходу за мною не було. Ще одна висока стіна, що тягнулась вгору до чорноти.

Я подивився на тіло свого аватара. Тепер я виглядав точно як герой «Black Tiger» — м'язистий, напівголий воїн-варвар, одягнений в броньовані стрінги та рогатий шолом. Права рука ховалася в дивній металевій рукавичці, з якої звисали довгі прямокутні ланцюги з голчастою металевою кулькою на кінці. Ліва рука спритно тримала три метальні кинджали. Я кинув їх у чорну порожнечу справа, й інші три такі самі кинджали миттєво з'явилися в руці. Коли я спробував підстрибнути, то злетів на тридцять футів вгору і приземлився на землю з котячою грацією.

Тепер я зрозумів. Мені доведеться зіграти у «Black Tiger». Але не в знайомий мені п'ятдесятирічний 2-D платформер з бічною прокруткою. Я стояв всередині нової, імерсивної, тривимірної версії гри, яку створив Галлідей.

Мої знання механіки, рівнів та ворогів оригінальної гри стануть у пригоді, але гра буде зовсім іншою і потребуватиме зовсім інших навичок.

Перші ворота привели мене всередину одного з улюблених фільмів Галлідея, Другі ворота — в одну з його улюблених

відеоігор. Поки я розмірковував над закономірностями, на дисплеї з'явилося повідомлення: «Вперед!»

Я роззирнувся. Стрілка, вирізана в кам'яній стіні зліва від мене, вказувала шлях вперед. Я потягнувся, похрустів кісточками пальців і зробив глибокий вдих. Тоді приготував зброю і побіг уперед, стрибаючи з платформи на платформу назустріч першим супротивникам.

* * *

Галлідей сумлінно відтворив кожну деталь восьмирівневого підземелля «Black Tiger».

Початок дався важко і я втратив життя, перш ніж навіть пройшов першого боса. Але тоді почав звикати до тривимірної гри (і від першої особи). Зрештою, я ввійшов в ритм.

Я тиснув уперед, стрибаючи з платформи на платформу, нападав у повітрі, ухилявся від натиску хижих згустків, скелетів, змій, мумій, мінотаврів і… так, ніндзя. Кожен переможений перетворювався на купку «монет Зенні», які пізніше можна було використати для придбання броні, зброї і мікстур в одного з бородатих мудреців, розкиданих на кожному рівні. (Ці «мудреці» вирішили, що створення невеликого магазину в центрі підземелля, що кишить монстрами, буде гарною ідеєю.)

Не було тайм-аутів чи можливості призупинити гру. Увійшовши у ворота, не можна просто зупинити гру і вийти. Система не дозволить. Навіть якщо ви знімете візор, залишитеся в системі. Єдиний вихід з воріт — пройти їх. Або померти.

Мені вдалося пройти всі вісім рівнів гри трохи менше ніж за три години. Найближче до смерті я був під час битви з фінальним босом, Чорним Драконом, який, звичайно ж, виглядав так само, як звір на картині в кабінеті Анорака. Я використав всі додаткові життя, а показник здоров'я був майже на нулі, але я рухався і тримався подалі від дракона, метальними кинджалами повільно збиваючи його смужку життя. Коли я завдав фінального смертельного удару, дракон розпався на цифровий пил.

Я полегшено зітхнув.

Тоді, без переходу чи чогось такого, я знову опинився в ігровій кімнаті боулінгу, перед грою «Black Tiger». На моніторі гри в героїчній позі стояв мій броньований варвар. Під ним з'явився наступний текст:

ТИ ПОВЕРНУВ МИР І ПРОЦВІТАННЯ НАШОМУ НАРОДУ.

ДЯКУЄМО, ЧОРНИЙ ТИГРЕ!
ВІТАЄМО ТВОЮ СИЛУ ТА МУДРІСТЬ!

Тоді сталося щось дивне, чого ніколи не траплялося в оригінальній грі. На екрані з'явився один з «мудреців» підземелля з хмаркою тексту над головою: «Дякую. Я в боргу перед тобою. Будь ласка, прийми в нагороду гігантського робота».

Під ним з'явився довгий горизонтальний ряд роботів. Переміщаючи джойстик вліво або вправо, я міг прокручувати понад сто різних «гігантських роботів». Коли я вибирав одного з них, поруч на екрані з'являвся детальний список його параметрів і зброї.

Там було кілька роботів, яких я не впізнав, але більшість з них були знайомі. Там був Гігантор, Транзор-Зет, Залізний Гігант, Реактивний Ягуар, Гігантський Робот з головою сфінкса з серіалу «Джонні Сокко та його літаючий робот», всі іграшки лінії «Воїни Шоган», і багато інших показаних в аніме «Макрос» і «Ґандам». Одинадцять іконок були неактивні і були перекреслені червоним «Х». Їх не можна було ідентифікувати або обрати. Я знав, що їх напевно забрали Сорренто й інші «шістки», тому уважно вивчав варіанти, шукаючи найпотужнішого і добре озброєного. Але я завмер, коли побачив Леопардона — гігантського робота-трансформера, якого використовував Супайдамен, японський аналог Людини-павука кінця сімдесятих років. Я натрапляв на «Супайдамена» в ході досліджень і став дещо одержимим цим шоу. Я більше не переймався, хто був найпотужнішим доступним роботом. Я хотів його, не зважаючи ні на що.

Я обрав іконку і натиснув на кнопку «Постріл». На корпусі «Black Tiger» з'явилася дванадцятидюймова репліка Леопардона. Я схопив його і поклав в інвентар. Не було ніяких інструкцій, а опис товару був порожнім. Я подумки відзначив вивчити його пізніше, коли повернуся у фортецю.

Тим часом, поверх зображення героя-варвара, що сидів на троні зі струнною принцесою поруч, монітором «Black Tiger» поповзли кінцеві титри. Я шанобливо прочитав ім'я кожного програміста. Всі вони були японцями, за винятком останнього, біля якого значилося: «Перенесено в ОАЗу Дж. Д. Галлідеєм».

Коли титри закінчилися, монітор на мить потемнів. Тоді в центрі екрана повільно з'явився символ: палаюче червоне коло з п'ятикутною зіркою всередині. Кути зірки виходили за зовнішні краї кола. Через секунду, з'явилося зображення Кришталевого ключа, що повільно оберталося в центрі червоної зірки.

Я відчув приплив адреналіну, тому що впізнав символ червоної зірки, і знав, куди вона повинна була привести.

Про всяк випадок зробив кілька скріншотів. Секундою пізніше монітор потемнів, автомат «Black Tiger» розплавився і трансформувався в портал у формі дверей з яскравими нефритовими краями. Вихід.

Я переможно крикнув і стрибнув у нього.

0027

Коли я вийшов з воріт, мій аватар знову опинився в офісі Тірелла. Пристрій Войт-Кампф знову стояв на своєму місці, на столі поруч зі мною. Я перевірив час. Відколи я увійшов у ворота пройшло три години. В кімнаті крім сови нікого не було. Охоронні клаксони вже не гуділи. NPC-охоронці, напевно, вдерлися сюди і все обшукали, поки я був у воротах. Принаймні зараз їх тут не було і ніхто мене не шукав. Все чисто.

Я без пригод повернувся до ліфта, а тоді на посадковий майданчик. І, дякуючи Крому, «Воннеґут» все ще стояв там, де я його залишив під маскувальним полем. Я забіг на борт і залишив Аксренокс, перейшовши на швидкість світла, щойно досяг орбіти.

Поки «Воннеґут» прямував через гіперпростір до найближчих зоряних воріт, я відкрив один зі скріншотів червоної зірки. Тоді відкрив свій щоденник Грааля і знайшов підпапку, присвячену легендарному канадському рок-гурту «Rush».

«Rush» з підліткового віку був улюбленим гуртом Галлідея. Одного разу він зізнався в інтерв'ю, що всі свої відеоігри (в тому числі ОАЗу) писав, прослуховуючи виключно альбоми «Rush». Він часто називав трьох учасників гурту — Ніла Пірта, Алекса Лайфсона і Гедда Лі — «Святою Трійцею» або «Богами Півночі».

У моєму щоденнику Грааля були всі пісні, альбоми, концертні записи та музичні відео «Rush». Високоякісні скани всіх текстів пісень та обкладинок альбомів. Кожен кадр з концерту «Rush», який тільки існував. Кожне радіо- і телеінтерв'ю гурту. Нескорочені біографії кожного учасника групи, а також їхні сторонні проекти і сольні роботи. Я відкрив дискографію гурту і обрав альбом, який шукав: «2112», класичний альбом «Rush» в науково-фантастичній концепції.

На екрані з'явився чіткий скан обкладинки альбому. Назва гурту і альбому були надруковані над полем зірок, а нижче, наче відображення в озері, був символ, який я бачив на моніторі гри «Black Tiger»: червона п'ятикутна зірка, оточена колом.

Коли я розмістив обкладинку альбому біля скріншоту з гри, два символи зійшлися ідеально.

Однойменний трек альбому «2112» — епічна пісня з семи частин, тривалістю більше двадцяти хвилин. Пісня розповідає про анонімного бунтаря, що живе у 2112 році. Час, коли творчість і самовираження заборонені законом. Червона зірка на обкладинці альбому була символом Сонячної Федерації, деспотичного міжзоряного суспільства в цій історії. Сонячною Федерацією керувала група «жерців», про яких йдеться у другій частині пісні

під назвою «Храми Сірінкса». Її приспів точно вказував на місце, де захований Кришталевий ключ:

Ми жерці храмів Сірінкса,
і величні комп'ютери у священних залах.
Ми жерці храмів Сірінкса,
дари життя в наших стінах.

У Секторі-21 була планета Сірінкс. Саме туди я прямував.

Атлас ОАЗи описував Сірінкс як «пустельний світ зі скелястою поверхнею та без NPC-жителів». Коли я відкрив довідку про планету, то побачив, що творцем Сірінкса значився «Анонім». Але я знав, що планету закодував Галлідей, тому що її вигляд відповідав світові, описаному в альбомі «2112».

«2112» був випущений у 1976 році, коли більшість музики продавалась на дванадцятидюймових вінілових платівках. Альбоми йшли у картонних конвертах з надрукованим треклистом та якоюсь картинкою. Деякі конверти відкривались як книги, а всередині містили більше малюнків, нотаток, слів пісень та інформації про гурт. Відкривши скан оригінального конверту альбому «2112», я побачив на внутрішній стороні ще одне зображення червоної зірки. Оголений переляканий чоловік, зіщулений перед зіркою з піднятими руками.

На протилежному боці конверта були видрукувані слова до всіх семи частин пісні «2112». Перед кожним розділом був прозовий текст, що доповнював ліричну розповідь. Ці короткі віньєтки велися від імені анонімного героя «2112».

Наступний текст передує словам Розділу I:

Я не сплю, дивлюсь на похмурий Мегадон. Місто і небо зливаються воєдино, в одну площину, у безкрає море безперервної сірості. Місяці-близнюки, дві бліді кулі, прокладають свій шлях крізь сталеве небо.

Коли мій корабель прибув на Сірінкс, я побачив ті місяці-близнюки — Бай-Тор та Сноудог, що оберталися навколо планети. Їхні імена були взяті з іншої класичної пісні «Rush». А внизу, на сумній сірій поверхні планети, було рівно 1024 копій Мегадону — куполоподібного міста, згаданого в буклеті до альбому. Їх було вдвічі більше, ніж копій «Zork» на Фробозз, тому «шістки» не могли забарикадувати їх усіх.

З увімкненим маскувальним пристроєм я вибрав найближчий екземпляр міста і приземлив «Воннеґута» біля його купола, остерігаючись інших кораблів.

Мегадон стояв на вершині скелястого плато, на краю великої

скелі. Місто було в руїнах. Його масивний прозорий купол був пронизаний тріщинками і виглядав, наче може обвалитися будь-якої миті. Я увійшов у місто, протиснувшись через одну з найбільших тріщин біля основи купола.

Місто Мегадон нагадувало обкладинку наукової фантастики п'ятдесятих років, де зображували напівзруйновані руїни колись великої технологічно розвинутої цивілізації. У самому центрі міста я знайшов храм із сірими стінами, що височів у формі обеліска. Над входом красувалася гігантська червона зірка Сонячної Федерації.

Я стояв перед храмом Сирінкса.

Його не покривало силове поле і не оточували загони «шісток». Не було ні душі.

Я витягнув зброю і пройшов через вхід храму.

Усередині обеліска довгими рядами стояли суперкомп'ютери, що заповнювали гігантський храм. Я бродив цими рядами, прислухаючись до глибокого гулу машин, поки нарешті не дістався центру храму.

Там стояв кам'яний вівтар з п'ятикутною червоною зіркою, викарбуваною на його поверхні. Коли я підійшов до вівтаря, дзижчання комп'ютерів припинилося і кімната завмерла.

Здається, потрібно було поставити щось на вівтар, дар храму Сирінкса. Але який дар?

Дванадцятидюймовий робот Леопрдон, якого я отримав після проходження Других воріт, не підходив. Я спробував помістити його на вівтар, але нічого не сталося. Я поклав робота назад в інвентар і хвилину постояв у задумі. Тоді згадав дещо з нотаток до «2112». Я витягнув їх і знову проглянув. Ось і відповідь, в тексті, який передував Частині III — «Відкриття»:

> *Я знайшов її за своїм улюбленим водоспадом, в маленькій кімнаті, прихованій під печерою. Я змахнув пил століть та підняв її, тримаючи благоговійно в руках. Я поняття не мав, що це могло бути, але воно було красивим. Я навчився класти пальці на дроти і повертати ключі, щоб вони звучали по-іншому. Я вдарив по дротах іншою рукою, так народився мій перший гармонійний звук, а незабаром моя музика!*

Я знайшов водоспад поблизу південної околиці міста, прямо під вигнутою стіною атмосферного купола. Активував свої реактивні черевики і полетів над пінистою річкою нижче водоспаду, а тоді пройшов крізь сам водоспад. Тактильний костюм зробив усе можливе, щоб імітувати відчуття, наче на тіло падає вода, але це скоріше нагадувало, ніби хтось стукає

палицями по моїй голові, плечах і спині. Пройшовши крізь водоспад на інший бік, я знайшов вхід печери і зайшов досередини. Печера звужувалась в довгий тунель, який впирався у невелику печерну кімнату.

Я обшукав кімнату і виявив, що один зі сталагмітів злегка зношений навколо кінця. Я схопив його і потягнув на себе, але він не зрушив з місця. Я спробував штовхнути, і він піддався, зігнувшись, наче на прихованій завісі, як важіль. Я почув гуркіт каменю позаду, а повернувшись, побачив у підлозі відкритий люк. Отвір також відкрився у стелі печери, проливаючи блискучий промінь світла крізь відкритий люк у маленьку приховану кімнату.

Я взяв з інвентарю паличку, яка могла виявляти приховані пастки, магічні і не тільки. Переконався, чи все в порядку, а тоді стрибнув униз і приземлився на запилену підлогу прихованої кімнати. Вона була маленькою і в формі куба з великим грубо витесаним каменем біля північної стіни. З нього грифом уперед стирчала електрична гітара. Я впізнав її дизайн з відео концерту, який переглядав під час поїздки сюди. Це була Gibson Les Paul 1974 року, ту ж гітару використовував Алекс Лайфсон під час туру в підтримку «2112».

Я посміхнувся від абсурдності артуріанського образу гітари в камені. Як і кожен мисливець, я дивився фільм Джона Бурмана «Екскалібур» багато разів, тому було очевидним, що потрібно робити далі. Я простягнув праву руку, схопився за гриф гітари і потягнув. З довгим металевим писком гітара вільно подалась з каменю.

Я підняв гітару над головою, і металевий дзвін переріс в павер-акорд, який луною рознісся по всій печері. Я витріщився на гітару, і майже активував реактивні черевики знову, щоб летіти назад. Але раптом в голову прийшла ідея і я завмер.

Протягом декількох років у середній школі Джеймс Галлідей брав уроки гри на гітарі. Саме це надихнуло мене теж навчитися грати. Я ніколи не тримав справжньої гітари, але на віртуальній міг порвати будь-кого.

Я пошукав в інвентарі та знайшов медіатор. Тоді відкрив щоденник Грааля і відкрив ноти до «2112», а також гітарну табулатуру пісні «Відкриття». У ній ішлося про те, як герой знаходить гітару в кімнаті, прихованій за водоспадом. Коли я почав грати, печерою прокотився потужний звук, незважаючи на відсутність електрики чи підсилювачів.

Коли я закінчив грати першу частину «Відкриття», на камені, в якому була гітара, ненадовго з’явилося висічене повідомлення.

Перші оправлено в метал червоний,
Другі у світлий нефрит,
Треті в кришталь прозорий,
і не відчинить їх один.

За декілька секунд слова почали зникати з каменю, бліднючи разом з останніми нотами пісні. Я швидко зробив скріншот загадки, намагаючись розібрати її зміст. Йшлося, звичайно, про Треті ворота. І те, що їх «не відчинить один».

Чи «шістки» зіграли пісню і бачили повідомлення? Я дуже сумнівався. Вони, напевно, витягнули гітару з каменю і відразу повернули її до храму.

Якщо це так, то вони не знають, що для відкриття Третіх воріт потрібен якийсь трюк. І це пояснює, чому вони досі не знайшли «яйце».

* * *

Я повернувся в храм і поклав гітару на вівтар. Щойно я це зробив, комп'ютери навколо мене почали видавати какофонію звуків, наче налаштовувався оркестр. Шум досяг крещендо, а тоді різко затих. Спалах світла на вівтарі — і гітара перетворилась у Кришталевий ключ.

Коли я взяв ключ, прозвучав сигнал і мій рахунок на Табло збільшився на 25 000 очок. Додаючи 200 000 очок, які я отримав після проходження Других воріт, мій загальний рахунок дорівнював 353 000, на одну тисячу більше, ніж у Сорренто. Я повернувся на перше місце.

Але я знав, що не час радіти. Я швидко оглянув Кришталевий ключ, нахиляючи його, щоб вивчити блискучу грановану поверхню. Я не побачив ніяких слів, але знайшов невелику монограму, вигравірувану в центрі ручки ключа — одну каліграфічну літеру «А», яку одразу впізнав.

Така літера «А» з'являлася на першому листі персонажа «Dungeons & Dragons» Джеймса Галлідея. Ця монограма також була на темному одязі його знаменитого аватара Анорака. І я знав, що ця ж емблема прикрашала передні ворота Замку Анорака, неприступної фортеці його аватара.

У перші кілька років Полювання мисливці як голодні мухи злiталися в будь-яке місце ОАЗи, яке могло бути тайником трьох ключів. А особливо планети, створені самим Галлідеєм. Головною серед них була планета Хтонія, детальне відтворення

фентезійного світу, яке Галлідей створив для кампанії «Dungeons&Dragons». А також місце, де відбувалася дія його ранніх відеоігор. Хтонія стала Меккою мисливців. Як і всі інші, я відчував обов'язок здійснити туди паломництво, аби відвідати Замок Анорака. Але замок був неприступним і так було завжди. Ніхто, за винятком самого Анорака, не міг зайти.

Але тепер я знав, що повинен бути спосіб увійти в Замок Анорака. Оскільки Треті ворота були заховані десь всередині.

* * *

Коли я повернувся на корабель, то встановив курс на Хтонію у Секторі-10. Тоді включив канали новин, бажаючи перевірити безумство ЗМІ щодо мого повернення на перше місце. Але мій рахунок не був головною новиною. Ні, великою новиною було те, що в другій половині дня сховок великоднього яйця Галлідея було, врешті-решт, відкрито світу. Він перебував десь на планеті Хтонія всередині Замку Анорака. Вони знали це, тому що вся армія «шісток» тепер розташовувалася там.

Вони прибули того ж дня, незабаром після того, як я пройшов Другі ворота.

Я знав, що такий час не був збігом. Мій прогрес спонукав «шісток» припинити свої таємні спроби пройти Треті ворота, і вони зробили його місце розташування публічним, забарикадувавши, перш ніж я або хтось ще зможе до нього дістатися.

Коли через кілька хвилин я прибув на Хтонію, то під маскуванням зробив обліт замку, просто щоб оцінити ситуацію. Все було навіть гірше, ніж я уявляв.

«Шістки» встановили над Замком Анорака якийсь магічний щит, напівпрозорий купол, що повністю накривав замок і область навколо нього. Усередині щита була вся армія «шісток». З усіх боків замок оточили численні війська, танки, зброя і транспортні засоби.

Кілька кланів мисливців вже були на місці і намагались знести щит, скидаючи ядерні бомби. Кожна детонація спричиняла коротке атомне світлове шоу, а потім вибух розсіювався, не завдаючи щитові шкоди.

Напади на щит тривали протягом наступних кількох годин. Новини поширилися і все більше й більше мисливців прибувало на Хтонію. Клани використали проти щита всі можливі типи зброї, але нічого не діяло. Ні ядерна зброя, ні фаєрболи, ні магічні ракети. Зрештою, команда мисливців спробувала вирити

тунель під куполом стіни, і тоді виявила, що щит насправді був сферою, що оточувала замок над землею і під нею.

Пізніше тієї ночі кілька високорівневих мисливців-магів припинили накладати на замок серію заклинань і оголосили на форумах, що щит навколо замку був згенерований потужним артефактом під назвою Сфера Осувокса, якою міг керувати тільки маг дев'яносто дев'ятого рівня. Згідно з описом, артефакт міг створити навколо себе сферичний щит з окружністю до півкілометра. Цей щит непроникний, непорушний і може знищити все, що його торкається. Він може діяти нескінченно, доки маг, що ним керує, залишається на місці і тримає обидві руки на артефакті.

У наступні дні мисливці спробували все можливе, щоб проникнути в щит. Магію. Технології. Телепортацію. Контрзакляття. Інші артефакти. Нічого не діяло. Не було жодного способу потрапити всередину.

Атмосфера безвиході швидко проникнула в спільноту мисливців. Соло та клани готові були здатись. У «шісток» був Кришталевий ключ і ексклюзивний доступ до Третіх воріт. Всі зійшлися на думці, що кінець близький, що Полювання «закінчилося, залишились тільки сльози».

У вирі цих подій мені якось вдалося зберегти холоднокровність. Ще був шанс, що «шістки» навіть не знають, як відкрити Треті ворота. Звичайно, у них було багато часу. Вони можуть працювати повільно і методично. Рано чи пізно вони знайдуть рішення.

Але я відмовився здаватися. Поки якийсь аватар не досяг великоднього яйця Галлідея, все було можливим.

Як у будь-якій класичній відеогрі, Полювання просто перейшло на новий, складніший рівень. Новий рівень часто потребує нової стратегії.

Я почав складати план. Сміливий, шалений план, який потребуватиме епічної кількості удачі, щоб все вдалось. Я почав реалізовувати план, написавши на електронну пошту Арт3 міді, Ейчу і Шото. У повідомленні детально йшлось про те, де знайти Другі ворота і як отримати Кришталевий ключ. Упевнившись, що всі троє отримали моє повідомлення, я почав наступний етап плану. Ця частина мене лякала, бо я знав, що з великою ймовірністю в кінці мене вб'ють. Але на той момент я більше не переймався.

Я дістанусь до Третіх воріт або помру.

Рівень третій

Вихід на вулицю надто переоцінюють.

— «Альманах Анорака»,

розділ 17, рядок 32

0028

Коли корпоративні поліцейські «IOI» прийшли мене заарештувати, я був якраз на середині фільму «Дослідники» (1985 року, режисер Джо Данте). Він про трьох дітей, які будують космічний корабель у своєму дворі, а потім летять на зустріч інопланетянам. Один з найкращих дитячих фільмів коли-небудь знятих. У мене була звичка переглядати його принаймні раз на місяць. Це тримало мене в тонусі.

В кутку екрана в мене була трансляція із зовнішньої камери безпеки, тому я бачив, як транспорт збору контрактних службовців «IOI» з увімкненими сиренами і вогнями зупинився біля входу. З нього вискочили чотири дропкопи у військових чоботах та шоломах і забігли в будинок, а слідом за ними зайшов хлопець у костюмі. Через камеру у вестибюлі я спостерігав, як вони помахали бейджами «IOI», пролетіли пропускний пункт і запакувалися у ліфт.

Тепер вони піднімалися до мого поверху.

— Максе, — пробурмотів я, помітивши страх у власному голосі. — Виконай макрос безпеки номер один: *Кром сильний у своїй горі.*

Ця голосова команда проінструктувала комп'ютер виконати послідовність запрограмованих дій, як у віртуальному, так і в реальному світі.

— Буде з-з-зроблено, шеф! — бадьоро відповів Макс, а секундою пізніше система безпеки квартири перейшла в режим блокування.

Зі стелі з гуркотом опустилися посилені титанові бойові двері, киблокуючи внутрішні двері квартири.

На камерах безпеки, встановлених в коридорі біля квартири, я спостерігав, як чотири дропкопи вийшли з ліфта і побігли до моїх дверей. Два хлопці попереду несли плазмові зварювальники. Двоє інших несли шокери промислової потужності «Вольт-джолт». Чоловік у костюмі, який замикав цей парад, ніс електронний планшет.

Їхня поява мене не здивувала. Я знав, чому вони тут — щоб вдертись у мою квартиру і витягнути мене з неї, як шматок м'яса «Спам» з банки.

Коли вони підійшли до дверей, мій сканер швидко їх проаналізував, і в мене на екрані з'явилися їхні ідентифікаційні дані. Всі ці люди були уповноваженими офіцерами «IOI» з дійсним ордером арешту на такого собі Брайса Лінча, мешканця цієї квартири. Відповідно до місцевих, державних, федеральних

законів, система безпеки квартири негайно відчинила двері, щоб надати їм вхід. Але бойові двері тримали їх ззовні.

Звичайно, дропкопи очікували, що у мене буде додаткова безпека, тому і принесли плазмові зварювальники.

Працівник «IOI» у костюмі пройшов повз дропкопів і обережно притиснув палець до домофона. На дисплеї з'явилися його ім'я і посада: «Майкл Вілсон, Відділ кредитів і зборів „IOI“, номер співробітника IOI-481231».

Вілсон подивився в об'єктив камери в передпокої і приємно посміхнувся.

— Містере Лінч, мене звуть Майкл Вілсон. Я з Відділу кредитів і зборів «Innovative Online Industries». — Він звірився з планшетом. — Я тут, тому що ви не здійснили останні три платежі по своїй карті «IOI Visa», де вже нараховується борг понад двадцять тисяч доларів. Наші записи також показують, що ви в даний час безробітний, і тому класифікуєтесь як малозабезпечений. Відповідно до чинного федерального закону ми маємо право примусово взяти вас на роботу для відпрацювання боргу. Ви будете зв'язані контрактом, поки не сплатите борг нашій компанії в повному обсязі разом з усіма відсотками, комісіями і штрафами за прострочення платежу, а також будь-які інші збори або штрафи, які можуть виникнути в подальшому. — Вілсон жестом показав на дропкопів. — Ці панове тут, щоб допомогти мені у затриманні і супроводі вас до нового місця роботи. Ми просимо вас відчинити двері і надати нам доступ до вашого помешкання. Будь ласка, пам'ятайте, що ми уповноважені вилучити будь-які особисті речі, наявні всередині. Вартість продажу цих предметів, звичайно, врахується на погашення кредитного балансу.

Наскільки я міг сказати, Вілсон проказав це все на одному диханні монотонним голосом людини, яка повторює одні й ті ж пропозиції протягом дня.

Після короткої паузи я відповів через домофон.

— Зрозуміло, хлопці. Просто дайте мені хвилину, щоб надіти штани. Зараз вийду.

Вілсон насупився.

— Містере Лінч, якщо ви не надасте нам доступ протягом десяти секунд, ми маємо дозвіл увійти силою. Вартість будь-якого збитку в результаті нашого насильницького проникнення, включаючи всі пошкодження майна і ремонтні роботи, дорахується у ваш непогашений баланс. Дякую.

Вілсон відійшов від домофона і кивнув іншим. Один з дропкопів негайно увімкнув зварник, і коли кінчик засвітився помаранчевим, почав прорізати титанову обшивку моїх бойових

дверей. Інший зварювальник перемістився на кілька футів униз і почав вирізати отвір прямо в стіні квартири. Ці хлопці мали доступ до особливостей безпеки будинку, тому знали, що стіни кожної квартири були облицьовані сталевою обшивкою і шаром бетону, який можна прорізати набагато швидше, ніж титанові двері.

Звичайно, я завбачливо укріпив стіни, підлогу і стелю квартири за допомогою титанового сплаву «Мудра клітка», який встановлював по частинах. Коли вони проб'ються крізь стіну, їм доведеться прорізати ще клітку. Але це дасть мені максимум п'ять-шість додаткових хвилин. Тоді вони будуть всередині.

Я чув, що дропкопи мають свою назву для процедури вирізання отвору в укріпленому житлі, щоб заарештувати мешканця. Вони назвали це «кесаревим розтином».

Я не запиваючи проковтнув дві заспокійливі таблетки, які замовив, готуючись до цього дня. Я вже прийняв дві раніше вранці, але вони, здається, не діяли.

Усередині ОАЗи я закрив всі вікна на екрані і встановив рівень безпеки акаунту на максимум. Тоді відкрив Табло, просто щоб перевірити його та заспокоїти себе, що нічого не змінилося і «шістки» ще не виграли. Перша десятка рейтингу залишалась незмінною вже протягом декількох днів.

ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ:

1. Арт3 міда 354,000
2. Парзіваль 353,000
3. OI-655321 352,000
4. Ейч 352,000
5. IOI-643187 349,000
6. IOI-621671 348,000
7. IOI-678324 347,000
8. Шото 347,000
9. IOI-637330 346,000
10. IOI-699423 346,000

Арт3 міда, Ейч і Шото пройшли Другі ворота і отримали Кришталевий ключ протягом сорока восьми годин з моменту отримання мого е-мейлу. Коли Арт3 міда здобула 25 000 очок за Кришталевий ключ, то знову повернулась на перше місце завдяки бонусним балам, які отримала за те, що перша знайшла Нефритовий ключ і друга — Мідний ключ.

Арт3 міда, Ейч і Шото намагалися зв'язатися зі мною після

того е-мейлу, але я не відповів на жоден з телефонних дзвінків, листів чи запрошень у чат. Я не бачив причини розповідати їм, що саме маю намір зробити. Вони не можуть нічим допомогти і, ймовірно, лише намагатимуться мене відрадити.

У будь-якому разі, шляху назад не було.

Я закрив Табло і довго дивився на фортецю, гадаючи, чи це востаннє. Потім зробив кілька швидких глибоких вдихів, наче глибоководний водолаз, який готується пірнути, і натиснув пальцем на іконку виходу. ОАЗа зникла, і мій аватар з'явився у віртуальному офісі, автономній симуляції, що зберігається на жорсткому диску консолі. Я відкрив консоль та ввів командне слово, яке активувало послідовність самознищення комп'ютера: лайношторм.

На екрані з'явився рядок прогресу, показуючи, що мій жорсткий диск тепер обнуляється і видаляється.

— Бувай, Максе, — прошепотів я.

— Адьйос, Вейде, — сказав Макс всього за кілька секунд до того, як його було видалено.

Сидячи в своєму тактильному кріслі, я вже відчував тепло, що надходило з іншого боку кімнати. Коли я зняв візор, то побачив дим, який проникав крізь отвори в дверях і стіні. Його було занадто багато і очисник повітря вже не справлявся. Я почав кашляти.

Дропкоп, який працював над моїми дверима, завершив роботу. Задимлене коло металу впало на підлогу з сильним гуркотом, який змусив мене підскочити в кріслі.

Коли зварювальник відступив, інший дропкоп вийшов вперед і з невеликої каністри розпилив навколо краю отвору якусь заморожувальну піну, охолоджуючи метал, щоб не обпектись, коли заходитиме всередину. А саме це вони збиралися зробити.

— Чисто! — крикнув один з них в коридорі. — Зброї не видно!

Першим в отвір заліз один з дропкопів, який мав електрошокову рушницю. Він раптово опинився прямо переді мною, націливши зброю в лице.

— Не рухатися! — крикнув він. — А то скуштуєш, зрозумів?

Я кивнув, що зрозумів. Мені спало на думку, що цей коп був моїм першим гостем, відколи я жив у цій квартирі.

Другий дропкоп, який заліз всередину, не був таким ввічливим. Не кажучи ні слова, він підійшов і запхав мені в рот кляп. Це стандартна процедура, адже вони не хотіли, щоб я дав якісь голосові команди комп'ютеру. Але в цьому не було потреби. В той момент, коли перший дропкоп зайшов у квартиру, в комп'ютері підірвався запальний пристрій. Він вже розплавився.

Коли дропкоп закінчив з кляпом, схопив мене за екзоскелет тактильного костюма, витяг з крісла, наче ляльку, і кинув на підлогу. Інший дропкоп натиснув вимикач, який відкрив бойові двері. Останні два дропкопи кинулися всередину, а за ними Вілсон у костюмі.

Я згорнувся клубочком і заплющив очі. Мимоволі почав трястись, намагаючись підготувати себе до того, що буде далі.

Вони виведуть мене на вулицю.

— Містере Лінч, — сказав Вілсон, посміхаючись. — Офіційно саджаю вас під корпоративний арешт. — Він повернувся до дропкопів. — Скажіть команді збирачів прийти і очистити це місце. — Він оглянув кімнату і помітив тонку цівку диму з комп'ютера. Подивився на мене і похитав головою. — Це було нерозумно. Ми могли б продати цей комп'ютер, щоб допомогти оплатити ваш борг.

Я не міг відповісти через кляп у роті, так що просто стенув плечима і показав середній палець.

Вони стягнули з мене тактильний костюм і залишили його для команди збирачів. Під ним я був абсолютно голим. Вони дали мені одноразовий сірий комбінезон і пластикове взуття під колір. Костюм був як наждачний папір, і від нього все чухалось. Мені скрутили руки, так що почухатися було нелегко.

Вони витягли мене в коридор. Різкий флуоресцент висмоктав колір і все виглядало, як старий чорно-білий фільм. У ліфті грала музика, і поки ми спускалися вниз у вестибюль, я мугикав так голосно, як тільки міг, щоб показати їм, що не боюся. Один з дропкопів помахав мені шокером і я зупинився.

У холі вони одягли мене в зимове пальто з капюшоном. Вони не хотіли, щоб я підхопив пневмонію тепер, коли був власністю компанії. Людським ресурсом. Вони вивели мене на вулицю, і вперше за останні півроку моє обличчя побачило сонячне світло.

Сніжило, все було покрито тонким шаром сірого льоду і сльоти. Я не знаю, якою була температура, але не пам'ятаю, щоб колись було так холодно. Вітер пробирав до кісток.

Вони закинули мене в транспортну вантажівку. Два новобранці у візорах вже сиділи позаду, прив'язані до пластикових сидінь. Люди, яких вони заарештували рано вранці. Дропкопи були наче збирачі сміття на щоденному обході.

Праворуч від мене був високий худий хлопець, може, на кілька років старший від мене. Він виглядав так, ніби страждає від недоїдання. Інший був неймовірно ожирілим, і я не був впевнений щодо статі. Я вирішив, що це чоловік. Його обличчя було приховане під копицею брудного світлого волосся, і щось схоже на газову маску прикривало ніс і рот. Від маски вниз до

сопла на підлозі тягнулася товста чорна трубка. Я не був впевнений у її призначенні, поки він не похитнувся вперед, і не виблював. Я почув як активувався вакуум, засмоктуючи неперетравлене печиво «Орео» під підлогу. Цікаво, вони зберігають його в зовнішньому баці чи просто скидають на вулицю? Напевно, в баці. А потім «IOI» проаналізує його блювотину і запише результати у файл.

— Почуваєшся погано? — запитав один з дропкопів, коли витягнув кляп. — Скажи зараз і я дам тобі маску теж.

— Почуваюсь чудово, — відповів я, не дуже переконливо.

— Гаразд. Але якщо мені доведеться прибирати блювотиння, ти про це пошкодуєш.

Вони заштовхали мене всередину і прив'язали навпроти худого хлопця. Два дропокопи залізли до нас і поскладали свої зварювачі в шафки. Інші два зачинили задні двері і сіли в кабіну спереду.

Коли ми від'їхали від моєї квартири, я витягнув шию, щоб подивитися через тоноване заднє вікно вгору на будівлю, де жив минулий рік. Я помітив своє вікно на сорок другому поверсі через пофарбовані чорним вікна. Команда збирачів, мабуть, вже зараз там. Все моє спорядження розбирають, інвентаризують, маркують, складають у коробки і готують на аукціон. Коли вони закінчать спорожнення моєї квартири, боти-наглядачі її вимиють та дезінфікують. Ремонтна команда замінить зовнішню стіну і двері. «IOI» отримає рахунок, і вартість ремонту додадуть до мого непогашеного боргу.

До полудня якийсь щасливий мисливець, який був наступним у черзі на квартиру, отримає повідомлення, що з'явилася вільна, і вже до вечора туди заселиться новий мешканець. До заходу сонця всі докази того, що я коли-небудь там жив, будуть повністю знищені.

Транспорт виїхав на Гай-стріт, шини захрустіли на кристалах солі, що покривали замерзлий асфальт. Один з дропкопів натягнув мені на обличчя візор. Я опинився на білому піщаному пляжі, спостерігаючи захід сонця, а переді мною розбивалися хвилі. Мабуть, вони використовували цю симуляцію, щоб заспокоїти новобранців у дорозі.

Руками в наручниках я зіштовхнув візор на чоло. Дропкопи, здається, не помітили або їм було байдуже. Так що я знову витягнув голову, щоб дивитися у вікно. Мене не було в реальному світі тривалий час, і я хотів подивитися, як він змінився.

0029

Все навколо досі вкривав товстий шар занедбаності. Вулиці, будівлі, люди. Навіть сніг здавався брудним. Сірі сніжинки дрейфували вниз, наче попіл після виверження вулкана.

Кількість бездомних, здавалося, різко збільшилася. Вздовж вулиць простягалися намети і картонні укриття. Громадські парки, які я бачив, перетворились на табори для біженців. Транспорт заїхав глибше в місто, на розі кожного хмарочосу люди грілися навколо бочок з вогнищем і переносними обігрівачами на паливі. Інші чекали в черзі за безкоштовними сонячними зарядними станціями, одягнені в старі громіздкі візори і тактильні рукавички. Їхні руки виконували невеликі примарні жести, коли вони взаємодіяли з набагато приємнішою реальністю ОАЗи через одну з відкритих бездротових точок доступу «GSS».

Нарешті, ми досягли IOI Плаза, 101, у самому центрі міста.

Коли через вікно стало видно корпоративну штаб-квартиру «Innovative Online Industries Inc.», я витріщився в зачудуванні: два прямокутні хмарочоси обабіч круглого формували корпоративний логотип «IOI». Хмарочоси «IOI» були трьома найвищими будівлями в місті, потужні вежі зі сталі та дзеркального скла, з'єднані безліччю сполучних доріжок і горизонтальних ліфтів. Верхня частина кожної вежі зникала в просочених натрієвими випарами хмарах. Будівлі виглядали ідентичними штаб-квартирі в ОАЗі на IOI-1, але тут, в реальному світі, вони вражали набагато більше.

Транспорт заїхав на парковку біля основи круглої вежі і спустився рядами пандусів, ми прибули на велику відкриту площу, схожу на вантажний док. Знак над низкою широких лаврових дверей повідомляв «Центр прийому працівників-боржників».

Мене та інших новобранців вигнали з транспорту, нас чекав загін з охоронців, озброєних електрошокерами. Наручники зняли; тоді інший охоронець портативним приладом почав сканувати сітківку ока кожного з нас. Коли він підніс сканер до моїх очей, я затамував подих. Через секунду пристрій запищав, і охоронець зачитав інформацію з дисплея.

— Лінч, Брайс. Вік двадцять два. Повне громадянство. Без судимості. Затриманий за кредитними зобов'язаннями.

Він кивнув собі і понатискав на планшеті якісь іконки. Мене повели в теплу, яскраво освітлену кімнату, наповнену сотнями інших новобранців. Усі йшли лабіринтом напрямних канатів, як втомлені діти-переростки в якомусь кошмарному парку розваг.

Чоловіків і жінок було ніби порівну, але я міг помилятися, адже майже всіх об'єднував блідий колір обличчя і повна відсутність волосся на тілі, всі носили ті ж сірі комбінезони і сірі пластикові черевики. Ми виглядали, як масовка з фільму «THX 1138».

Лінія вела в ряд контрольно-пропускних пунктів. На першому кожен новобранець проходив через сканер з абсолютно новим мета-детектором, який перевіряв, чи ніхто не ховав якісь електронні пристрої на або в собі. Поки я чекав своєї черги, кількох людей вивели з лінії, коли сканер виявив підшкірний міні-комп'ютер та телефон з голосовим управлінням, встановлений замість зуба. Їх відводили в іншу кімнату, щоб вилучити пристрої. Чувак в черзі просто переді мною мав найновішу мініатюрну консоль «Sinatro», приховану всередині протеза яєчка. І ви кажете про яйця.

Коли я пройшов ще кілька контрольно-пропускних пунктів, мене завели в зону тестування — гігантську кімнату, наповнену сотнями маленьких звукоізольованих кабін. Я сидів в одній з них з дешевим візором і ще дешевшою парою тактильних рукавичок. Вони не давали доступу до ОАЗи, але все ж було приємно просто їх надіти.

Мені дали кілька складних тестів, метою яких була оцінка моїх знань та навичок в усіх областях, які могли бути корисні для мого нового роботодавця. Ці тести, звичайно, враховували підроблену історію освіти і досвіду роботи фальшивої ідентичності Брайса Лінча.

Я постарався якнайкраще пройти всі тести на програмне і апаратне забезпечення та мережі ОАЗи, але навмисно провалив тести по Джеймсу Галлідею і великодньому яйцю. Я точно не хотів потрапити у Відділ оології IOI. Там був ризик натрапити на Сорренто. Не думаю, що він би мене впізнав — ми ніколи не зустрічалися особисто і тепер я зовсім не був схожим на фото зі шкільного альбому — але все ж не хотів ризикувати. Я вже спокушав долю сильніше, ніж став би будь-хто при здоровому глузді.

Через кілька годин, коли я закінчив останній тест, мене відправили у віртуальну чат-кімнату на зустріч з консультантом для боржників. Її звали Ненсі, гіпнотично монотонним голосом вона повідомила, що з огляду на мої зразкові результати тестів і вражаючий досвід роботи, я був «нагороджений» посадою представника технічної підтримки ОАЗа другої лінії. Мені платитимуть 28 500 доларів на рік, мінус вартість проживання, харчування, податки, медичні, стоматологічні, офтальмологічні та рекреаційні послуги, які автоматично відніматимуть з моєї заробітної плати. Дохід, що залишиться (якщо залишиться), буде

використовуватися для погашення боргу перед компанією. Коли мій борг буде повністю виплачений, мене звільнять від примусового контракту. На той час, ґрунтуючись на моїй успішності, мені можуть запропонувати постійну роботу в «IOI».

Звичайно, це був злий жарт. Боржники ніколи не були в змозі погасити свої кредити і заробити звільнення. Після всіх відрахувань з зарплати, пені та відсотків, борг кожного місяця ставав ще більшим, а не меншим. Якщо ви зробили помилку і стали контрактником, то, ймовірно, залишитеся ним до кінця життя. Хоча багато людей були не проти. Вони розглядали це як гарантовану роботу. Їм не доведеться голодувати або замерзнути на вулиці.

На екрані з'явився мій «Контракт боржника». Він містив довгий перелік відмов від відповідальності та попередження про права (або їх відсутність) в ролі контрактного працівника. Ненсі звеліла мені його прочитати, підписати та відправлятися в зону обробки боржників. Після цього вона вийшла з чату. Я прокрутив контракт до кінця, навіть не читаючи. Там було понад шістсот сторінок. Підписався ім'ям Брайс Лінч та підтвердив підпис за допомогою сканування сітківки ока.

Хоч я і використовував вигадане ім'я, контракт все одно міг мати юридичну силу. Я не був впевнений і насправді мене це мало хвилювало. В мене був план, і це було його частиною.

Ще одним коридором мене провели в Зону обробки боржників. Мене помістили на конвеєр, який повіз мене через довгий ряд станцій. Спершу зняли мій комбінезон і взуття та спалили. Потім мене провели через свого роду автомийку — ряд машин, які мене намилювали, натирали, дезінфікували, промивали, сушили і виводили вошей. Після цього я отримав новий сірий комбінезон і іншу пару пластикового взуття.

На наступній станції блок машин провів фізичні тести, включаючи аналіз крові. (На щастя, згідно з Законом про конфіденційність генетичної інформації «IOI» не мала права брати зразок моєї ДНК.) Тоді мені ввели кілька щеплень за допомогою голкових пістолетів, які одночасно вкололи мені в плечі та обидві сідниці.

На пласких моніторах, встановлених над головою, знову і знову показували той самий десятихвилинний навчальний фільм: «Служба контрактників: Швидкий шлях від боргу до успіху!» Ролі виконували телевізійні зірки третього розряду, які весело просторікували корпоративну пропаганду в той час, поки розповідали політику контрактування боржників «IOI». Після п'яти переглядів я запам'ятав кожну прокляту репліку. А після десятого я говорив слова разом з акторами.

— Що я можу очікувати після того, як завершу початкові процедури і отримаю постійне місце роботи? — запитав головний герой тренувального фільму — Джонні.

«Можеш очікувати, що проведеш решту свого життя в ролі корпоративного раба, Джонні», — подумав я. Але продовжував спостерігати, як люб'язний працівник відділу кадрів «IOI» вкотре розповідає Джонні все про щоденне життя контрактника.

Нарешті я досяг останньої станції, де машина встановила мені браслет безпеки — металеву пов'язку, яка замикалась навколо щиколотки трохи вище суглоба. Відповідно до навчального фільму цей пристрій контролює моє фізичне місцеперебування, а також дозволяє або забороняє доступ до різних зон офісного комплексу «IOI». На випадок, якщо я намагатимуся втекти, зняти браслет або викликати проблеми будь-якого роду, пристрій мав паралізуючий електрошокер. За необхідності він також міг ввести транквілізатор безпосередньо в кров.

Після встановлення браслета інша машина пришпилила невеликий електронний пристрій до мочки правого вуха, проколовши її у двох місцях. Я скрикнув від болю. З навчального фільму я знав, що мені встановили «маячок для спостереження і комунікації». Але більшість контрактників називали його «навушником». Це нагадало мені про маячки, які екологи встановлювали на тварин під загрозою вимирання, щоб відстежувати їхнє переміщення у дикій природі. Навушник містив крихітний комлінк, який дозволяв основному комп'ютеру відділу кадрів «IOI» робити оголошення і видавати команди прямо мені у вухо. Він також містив крихітну камеру, яка дозволяла наглядачам «IOI» бачити все, що було прямо переді мною. Камери спостереження були встановлені в кожній кімнаті комплексу «IOI», але, видається, цього було не достатньо. Крім того, вони чіпляли камеру збоку голови кожного контрактника.

Через кілька секунд після встановлення та активації мого навушника я почав чути безтурботні голоси на головному каналі відділу кадрів, інструкції та іншу інформацію. Спочатку голос зводив з розуму, але поступово я до нього звик. У мене не було іншого вибору.

Коли я зійшов з конвеєра, комп'ютер відділу кадрів направив мене до найближчого кафе, які виглядали як в старих фільмах про в'язницю. Я отримав зелений піднос з їжею. Соєвий бургер без смаку, грудку рідкого пюре та якоїсь незрозумілої форми десерт. Я проковтнув усе це за декілька хвилин. Комп'ютер відділу кадрів похвалив мій здоровий апетит. Тоді повідомив, що в мене є п'ять хвилин перерви на ванну кімнату. Коли я вийшов, мене скерували

в ліфт без кнопок та індикатора поверху. Двері відчинилися і я побачив на стіні напис: «Корпус контрактників — блок 05 — працівники техпідтримки».

Я вийшов з ліфта на килимовий коридор. Було тихо і темно. Єдине світло йшло від невеликої доріжки на підлозі. Я втратив відчуття часу. Здавалося, пройшли роки, відколи мене витягнули з квартири. Я не тримався на ногах.

— Ваша перша зміна в техпідтримці починається через сім годин, — тихо прогудів у вусі комп'ютер відділу кадрів. — Доти можете поспати. Поверніть наліво на наступному перехресті і пройдіть до своєї комірки номер 42G.

Я продовжував робити, як мені сказали. Схоже, в мене вже непогано виходило.

Житловий корпус нагадував мені мавзолей. Він був мережею склепінчастих коридорів, вздовж яких тягнулися капсули для сну у вигляді трун, складених до стелі в десять ярусів. Кожна колона була пронумерована, а двері кожної капсули були пролітеровані, від A до J знизу доверху.

Зрештою я досяг свого блоку у верхній частині колони номер сорок два. Коли я підійшов до нього, люк з шипінням відкрився, а всередині спалахнуло м'яке синє світло. Я піднявся вузькою драбиною, вмонтованою між сусідніми рядами капсул, і зійшов на коротку платформу перед люком. Коли я заліз всередину, платформа склалась і люк біля ніг закрився.

Всередині житлова комірка була наче пластмасова труна кольору білої яєчної шкаралупи — метр заввишки, метр у ширину, два метри в довжину. На дні капсули лежав матрац з пінним наповнювачем і подушка. Вони пахли горілою гумою, тому я припустив, що вони були новими.

На додаток до камери біля голови, над дверима житлової комірки теж була встановлена камера. Компанія навіть не намагалась її приховати. Вони хотіли, щоб їхні контрактники знали, що за ними спостерігають.

Єдиною зручністю блоку була консоль розваг — великий плоский сенсорний екран, вбудований у стіну. В утримувачі поруч був бездротовий візор. Я натиснув на екран, активуючи консоль. У верхній частині дисплея з'явився мій новий номер співробітника і посада: «Лінч, Брайс Т., Техпідтримка, лінія II, співробітник „IOI“ № 338645».

Нижче з'явилось меню з переліком розважальних програм, до яких я мав доступ. Знадобилося всього кілька секунд, щоб переглянути мій обмежений вибір. Я міг дивитися тільки один канал: «IOI-H» — цілодобовий канал новин компанії. Він безперервно транслював пов'язані з компанією новини та

пропаганду. Я також мав доступ до бібліотеки навчальних фільмів і симуляцій, більшість з яких були пов'язані з моєю новою посадою представника служби технічної підтримки ОАЗи.

Коли я спробував отримати доступ до однієї з інших розважальних бібліотек — «Вінтажні фільми» — система повідомила, що в мене не буде ширшого вибору розваг, поки я не отримаю вищий за середній рейтинг у трьох атестаціях співробітників підряд. Тоді система запитала, чи хочу я отримати більше інформації про «Програму нагород для працівників-боржників». Я не хотів.

Я мав доступ лише до одного телешоу — випущений компанією ситком «Черга Томмі». Короткий опис повідомляв, що це «хроніка кумендних пригод Томмі, нового контрактного представника технічної служби ОАЗи, на шляху до мети — фінансової незалежності та успішності на робочому місці!»

Я обрав перший епізод «Черги Томмі», відстебнув візор і надів його. Як я і очікував, шоу насправді було просто навчальним фільмом з закадровим сміхом. Мені було зовсім нецікаво. Я просто хотів піти спати. Але я знав, що за мною стежать і кожен мій рух в даний час ретельно вивчають. Тому я тримався скільки міг, ігноруючи один епізод серіалу за іншим.

Незважаючи на всі зусилля, думки летіли до АртЗ міди. Що б я собі не говорив, я знав, що справжньою причиною цього божевільного плану була вона. Що, чорт візьми, зі мною не так? Я можу взагалі ніколи не вибратися з цього місця. На мене накотилася лавина сумнівів. Може, моє нав'язливе захоплення «яйцем» і АртЗ мідою остаточно звели мене з розуму? Для чого йти на такий ідіотський ризик, аби завоювати того, кого ніколи не зустрічав? Когось, хто, здавалося, не має жодного інтересу коли-небудь знову зі мною розмовляти?

Де вона зараз? Чи сумувала за мною?

Я продовжував подумки мучити себе, поки нарешті не заснув.

0030

Кол-центр Технічної підтримки «IOI» займав цілі три поверхи східної І-подібної вежі штаб-квартири. Кожен з поверхів містив лабіринт пронумерованих кабінок. Моя була десь у віддаленому куточку, далеко від вікон. Кабінка була абсолютно порожньою, окрім прикріпленого до підлоги регульованого крісла. Деякі з кабінок навколо мене були порожні, очікуючи на нових контрактників.

Я ще не отримав привілею тримати в кабінці будь-які декорації. Якщо я наберу достатню кількість «бонусних балів» за високу продуктивність і позитивні відгуки клієнтів, то зможу «витратити» їх на покупку права прикрасити свою кабінку. Можливо, кімнатною рослиною або натхненним постером кошеняти, що вчепилося за мотузку для білизни.

Я прибув до своєї кабінки, схопив візор компанії і рукавички зі стійки на голій стіні куба і одягнув їх. Тоді впав на стілець. Робочий комп'ютер був інтегрований з кріслом і активувався автоматично, коли я сів. Він підтвердив ідентифікаційний номер співробітника і автоматично увійшов у робочий профіль в інтранеті «IOI». У мене не було виходу в ОАЗу. Я міг тільки читати робочу пошту, переглядати документацію та процедурні інструкції, а також перевіряти свою статистику прийнятих викликів. Це й все. І кожен мій крок ретельно моніторили, контролювали, і реєстрували.

Я став у чергу на прийом викликів і почав дванадцятигодинну зміну. Я був контрактником лише вісім днів, а здавалося, що ув'язнений тут роками.

У чаті підтримки переді мною з'явився перший дзвінок від аватара. У повітрі над ним також відобразилися ім'я і статистика. Він мав дивовижно розумний нікнейм — «ГарячийЧлен007».

Я зрозумів, що це буде ще один казковий день.

ГарячийЧлен007 був незграбним лисим варваром у чорній шкіряній броні з шипами і безліччю демонічних татуювань, що покривали його руки і обличчя. Він тримав гігантського меча, майже вдвічі довшого, ніж тіло його аватара.

— Доброго ранку, містере ГарячийЧлен-нуль-нуль-сім, — заторохкотів я. — Дякуємо за дзвінок у службу технічної підтримки. Я оператор номер три-три-вісім-шість-чотири-пять. Чим я можу вам сьогодні допомогти? — програма люб'язно відфільтровувала мій голос, змінюючи тон та інтонації, щоб я завжди звучав весело і оптимістично.

— Е-е, так… — почав ГарячийЧлен007. — Я щойно купив цей

крутий меч, а тепер не можу ним навіть скористатися! Я не можу нікого атакувати. Що, бляха, не так з цим шматком лайна? Воно зламане?

— Сер, єдина проблема полягає в тому, що ви повний довбаний придурок, — сказав я.

Я почув знайомий застережливий звуковий сигнал і на дисплеї з'явилось повідомлення:

> Порушення етикету. Мітки: довбаний, придурок.
> Остання відповідь приглушена. Порушення зареєстровано

Запатентована програма ввічливості з клієнтами зафіксувала неприйнятний характер моєї відповіді і приглушила її, щоб клієнт не почув. Вона також зареєструвала моє «порушення етикету» і передала його Тревору, керівнику мого підрозділу, щоб той міг врахувати його під час наступного двотижневого перегляду продуктивності.

— Сер, ви купили цей меч на онлайн-аукціоні?

— Так, — відповів ГарячийЧлен007. — І заплатив за нього дофіга.

— Хвилиночку, сер, я огляну цю річ.

Я вже знав, у чому проблема, але мені потрібно було переконатися, перш ніж відповідати, інакше отримаю штраф.

Я вибрав меч, натиснувши на нього вказівним пальцем. Відкрилось невелике вікно і відобразились властивості елемента. Відповідь була прямо в першому рядку. Цей чарівний меч міг використовувати тільки аватар десятого рівня або вище. ГарячийЧлен007 був тільки сьомого. Я швидко йому це пояснив.

— Що?! Це несправедливо! Хлопець, який мені його продав, нічого про це не казав!

— Сер, ми завжди радимо перед покупкою переконатися, чи ваш аватар справді може використовувати предмет.

— Прокляття! — крикнув він. — Ну, і що я повинен тепер з ним робити?

— Ви могли б засунути його в дупу, вдаючи сосиску на паличці.

Порушення етикету. Відповідь приглушена. Порушення зареєстровано.

Я спробував ще раз.

— Сер, ви можете зберігати цю річ в інвентарі, поки ваш аватар не досягне десятого рівня. Або ви можете виставити товар назад на аукціон і використати отримані кошти для придбання аналогічної зброї. Але яка буде відповідати рівню вашого аватара.

— Га? — відповів ГарячийЧлен007. — Шо це значить?

— Зберігайте або продайте.

— А.

— Чи можу я ще чимось допомогти вам сьогодні, сер?

— Ні, не думаю…

— Дуже добре. Дякуємо вам за дзвінок у службу технічної підтримки. Чудового дня.

Я натиснув на значок завершення виклику і ГарячийЧлен007 зник. Час дзвінка — 2:07. Коли з'явився аватар наступного клієнта — червоношкіра інопланетянка з великим грудьми на ім'я Вартаххх — на екрані з'явилася оцінка від клієнта ГарячийЧлен007. 6 з можливих 10 балів. Система нагадала, що мені потрібно тримати середній бал вище 8.5, якщо я хочу отримати підвищення при наступному перегляді.

Працювати в техпідтримці тут було зовсім інакше, ніж з дому. Тут я не міг дивитися фільми, грати в ігри або слухати музику, поки відповідав на нескінченний потік безглуздих дзвінків. Відволіктися можна було тільки на годинник. (Або тікер «IOI», який завжди був на поверхні дисплея кожного контрактника. Його не можна було позбутися.)

Під час кожної зміни я мав три п'ятихвилинні перерви на вбиральню. Обід — тридцять хвилин. Зазвичай я обідав у кабінці замість кафетерію, тому що не хотів слухати, як інші працівники техпідтримки жалілись на дзвінки або хвалилися, скільки бонусних балів заробили. Згодом я почав зневажати інших контрактників майже так само, як клієнтів.

Під час зміни я п'ять разів засинав. Щоразу, коли система бачила, що я відключаюся, у вухах звучав застережливий клаксон, приводячи мене до тями. Потім вона занотовувала порушення у моєму файлі працівника. Моя нарколепсія стала такою постійною проблемою протягом першого тижня, що тепер мені щодня видавали дві маленькі червоні таблетки. Я приймав їх. Але не на роботі.

Коли моя зміна нарешті закінчилася, я зірвав гарнітуру та візор і якомога швидше пішов назад до блоку. Це був єдиний час за весь день, коли я кудись поспішав. Добравшись до своєї крихітної пластикової труни, я заліз всередину і завалився на матрац, точно в такій же позиції, як і напередодні ввечері. І ніч перед цим. Декілька хвилин я лежав, кутиком ока поглядаючи на час на розважальній консолі. Коли показало 7:07 вечора, я перевернувся і сів.

— Світло, — тихо сказав я.

За минулий тиждень це слово стало моїм улюбленим. Для мене воно стало синонімом свободи.

Світло, вбудоване в оболонці блоку, вимкнулося, зануривши

крихітну камеру в темряву. Якщо хтось спостерігав за мною через одну з відеокамер безпеки, він побачить короткий спалах, коли камера перемкнеться в режим нічного бачення. Тоді мене знов буде добре видно на моніторах. Але завдяки маленькому саботажу на початку тижня камери безпеки в моєму блоці і мій навушник вже не виконували покладені на них завдання. Таким чином, вперше за весь день за мною не стежили.

А це означало, що настав час діяти.

Я поклацав по сенсорному екрану розважального центра. Він засвітився, показуючи той же вибір, що і в першу ніч: декілька навчальних фільмів і симуляцій, в тому числі повний список епізодів «Черги Томмі».

Якщо хтось перевірить журнал використання мого розважального центру, то побачить, що я кожної ночі дивився «Чергу Томмі», поки не засинав. А коли переглядав усі шістнадцять епізодів, то починав спочатку. Журнал також показував, що я засинав приблизно в один час кожної ночі (але не точно у той самий час), і спав, як убитий, до наступного ранку, коли вмикався будильник.

Звичайно, я не дивився дурний корпоративний лайносеріал кожної ночі. І не спав також. Насправді весь минулий тиждень я тримався на близько двох годинах сну на добу, і це починало даватися взнаки.

Але коли світло у блоці вимикалось, я почувався енергійним і бадьорим. Виснаження зникало і пальці правої руки швидко танцювали сенсорним екраном, перемикаючи меню операцій розважального центру з пам'яті. Приблизно сім місяців тому я отримав набір паролів інтранету «IOI» на «Зл1тному хакЗрському варез-порталі» — тому ж підпільному аукціоні даних, де я придбав необхідну інформацію для створення нової особи. Я стежив за всіма сайтами даних на чорному ринку, бо ніколи не знаєш, що можуть виставити на продаж. Обхід серверу ОАЗи. Злам банкомату. Секс-відео знаменитостей. Що завгодно. Я переглядав списки аукціонів «Зл1тного хакЗрського варез-порталу», коли один привернув мою увагу: «Паролі доступу інтранету „IOI“, лазівки та обхід системи». Продавець стверджував, що пропонує засекречену інформацію про архітектуру інтранету «IOI» та набір кодів адміністративного доступу і вразливості системи, які можуть «надати користувачеві карт-бланш у мережі компанії».

Я припустив би, що дані фальшивка, якби вони не були опубліковані на такому поважному сайті. Анонімний продавець стверджував, що він колишній програміст «IOI» і один з провідних архітекторів інтранету компанії. Очевидно, він був перевертнем

— програмістом, який навмисно додає в код обходи і лазівки в систему, щоб потім продати їх на чорному ринку. Це дозволяло йому отримати гроші за одну роботу двічі, і зняти провину, яку він відчував через роботи в такій демонічний міжнаціональній корпорації, як «IOI».

Очевидною проблемою, про яку продавець не потрудився сказати на аукціоні було те, що ці коди не мали користі, якщо у вас вже не було доступу до внутрішньої мережі компанії. Інтранет «IOI» був високозахищеною автономною мережею без прямих з'єднань з ОАЗою. Єдиний спосіб отримати до неї доступ — це офіційно туди влаштуватися (дуже складно і забирає багато часу). Або приєднатися до постійно зростаючих рядів боржників компанії.

Я вирішив все одно зробити ставку в аукціоні, про всяк випадок, раптом вони стануть колись в нагоді. Та перевірити можливості не було, торги залишалися низькими і я виграв аукціон за кілька тисяч кредитів. Через кілька хвилин після закінчення аукціону я отримав коди на електронну скриньку. Після дешифрування даних я ретельно їх вивчив. Все виглядало дійсним, так що я відклав інформацію на чорний день і забув про неї — аж поки шість місяців тому не побачив барикади «шісток» навколо замку Анорака. Я одразу подумав про коди доступу «IOI». Тоді коліщата в голові завертілися і почав вимальовуватися мій сміховинний план.

Я зміню фінансові записи Брайса Лінча і дозволю собі стати боржником «IOI». Проникнувши в будівлю та опинившись у стінах компанії, я використаю паролі інтранету, щоб зламати приватну базу даних «шісток», а тоді знайду спосіб знести щит, який вони звели навколо замку Анорака.

Не думаю, що хтось очікував такого кроку, бо він був явно божевільним.

* * *

Я не перевіряв паролі до другої ночі в корпорації. Зрозуміло, що я був схвильованим, бо якщо мені продали підроблені дані і жоден з паролів не спрацює, то я продав себе у пожиттєве рабство.

Тримаючи камеру навушника націленою прямо, подалі від екрану, я відкрив меню налаштувань консолі, де можна було відкоригувати параметри аудіо і відео: гучність, баланс, яскравість і відтінок. Я виставив все на максимум, а тоді тричі натиснув кнопку «Застосувати» внизу екрана. Встановив регулятори гучності і яскравості до мінімальних налаштувань і

знову натиснув кнопку «Застосувати». В центрі екрана з'явилося невелике вікно, що пропонувало мені ввести номер представника техобслуговування і пароль доступу. Я швидко ввів номер і довгий буквено-цифровий пароль, який вивчив напам'ять. Краєм ока перевірив на помилки, а тоді клікнув «ОК». Система зупинилася, здавалося, надовго. А тоді, на моє превелике полегшення, з'явилося наступне повідомлення:

Панель управління. Доступ надано

Тепер я мав доступ до облікового запису майстра техобслуговування, який дозволяв тестувати і дебажити різні компоненти консолі. Хоч я зайшов у систему як технік, але мій доступ до інтранету був все ще досить обмеженим. Тим не менше, він дав мені необхідний простір. Використовуючи дані, залишені одним з програмістів, я тепер міг створити підроблений акаунт адміністратора. Як тільки це буде зроблено, я матиму доступ до всього.

Моїм першим завданням було налаштування приватності.

Я швидко пройшов кілька десятків підменю, поки не досяг панелі управління для «Системи моніторингу боржників». Коли я ввів табельний номер співробітника, на екрані з'явився профіль особи разом з фото, яке вони зробили під час початкової обробки. Файл містив баланс мого рахунку, рівень зарплати, тип крові, поточний рейтинг продуктивності — кожен клаптик інформації про мене, який компанія мала. У правому верхньому куті мого профілю було два відеовікна, одне — камера з навушника, інше — пов'язане з камерою в комірці. Відео з навушника в даний час показувало частину стіни. Вікно з камери комірки показувало задню частину моєї голови, якою я прикривав дисплей центру розваг.

Я вибрав обидві камери і зайшов у налаштування конфігурації. Використовуючи одну з лазівок, я хакнув камери так, що вони тепер показували архівне відео з моєї першої ночі замість живої трансляції. Якщо хтось перевірить мої камери, він побачить, як я усю ніч сплю, а не завзято зламую інтранет компанії. Тоді я запрограмував камери перемикатися на попередньо записані відео, коли я вимикаю світло в комірці. Секундну прогалину в трансляції приховає моментне спотворення відео, яке відбувається, коли камери перемикаються в режим нічного бачення.

Я все чекав, що мене викриють і викинуть з системи, але цього не сталося. Паролі продовжували працювати. Останні шість ночей я штурмував інтранет «IOI», копаючи все глибше. Я почувався, наче в'язень у старому фільмі, який щоночі прокладав

тунель крізь стіну камери за допомогою чайної ложечки.

Тоді, вчора ввечері, перш ніж піддатися виснаженню, мені нарешті вдалося прокласти шлях через лабіринт фаєрволів інтранету до основної бази даних Відділу оології. Золотої жили. Приватної колекції файлів «шісток». І сьогодні я нарешті матиму можливість його вивчити.

Я знав, що потрібно буде взяти якісь дані «шісток» з собою, коли втікатиму. Тому раніше цього тижня використав акаунт адміністратора інтранету і надіслав запит на отримання техніки. Неіснуючому працівнику («Сему Ловеру») у порожню комірку за кілька рядів від моєї доставили флешку на десять зетабайт. Скеровуючи камеру навушника в іншу сторону, я пірнув у комірку, схопив крихітний диск, засунув у кишеню і підпільно заніс його назад у свою комірку. Тієї ночі, після вимкнення світла і відключення камер безпеки, я відкрив панель обслуговування розважального модуля і вставив флешку в слот розширення, який використовували для оновлення прошивки. Тепер я міг завантажити дані з локальної мережі безпосередньо на цей носій.

* * *

Я одягнув візор і рукавички розважального центру та розлігся на матраці. Переді мною постала тривимірна база даних «шісток» з десятками вікон, які перекривали одне одне. Використовуючи рукавички, я почав переглядати структуру файлів бази даних. Найбільша частина бази даних була присвячена інформації про Галлідея. Кількість даних, які вони мали на нього, просто вражала. Порівняно з ними, мій щоденник Грааля виглядав, наче набір записок. У них були речі, які я ніколи не бачив. Навіть не знав, що вони *існують*. Шкільні табелі Галлідея, домашні фільми з його дитинства, електронні листи, які він писав шанувальникам. У мене не було часу все прочитати, але я скопіював справді цікавий матеріал на флешку, щоб (сподіваюся) дослідити пізніше.

Я зосередився на пошуку даних, пов'язаних із Замком Анорака і силами «шісток», які розташовувались всередині і навколо. Скопіював усю інформацію про їхню зброю, транспортні засоби, вертольоти і чисельність війська. Я також захопив усі дані, які міг, про Сферу Осувокс — артефакт, який вони використовували для створення щита навколо замку, в тому числі дані про те, де саме вони тримали його і номер співробітника-чарівника «шісток», який ним керував.

А тоді я знайшов джек-пот — папку, що містила сотні годин записів камер ОАЗи, де знято як «шістки» найперше знайшли

Треті ворота і їхні подальші спроби пройти їх. Як тепер всі підозрювали, Треті ворота були розташовані всередині Замку Анорака. Тільки аватари, котрі володіли копією Кришталевого ключа, могли переступити поріг замку. Гидко, що Сорренто був першим аватаром, який ступив всередину Замку Анорака після Галлідея.

Вхід замку вів у масивне фойє, стіни, підлога, стеля якого були зроблені із золота. У стіні в північній частині кімнати були встановлені великі кришталеві двері. В самісінькому центрі була невелика замкова щілина.

Щойно побачивши їх, я знав, що дивлюся на Треті ворота.

Я швидко переглянув кілька інших недавніх відеофайлів. Наскільки я міг сказати, «шістки» ще не знали, як відкрити ворота. Кришталевий ключ просто вставлений у замкову щілину не давав ніякого ефекту. Уся їхня команда вже кілька днів намагалась щось придумати, але досі безрезультатно.

Поки дані і відео з Третіх воріт копіювались на флешку, я продовжував заглиблюватися в базу даних «шісток». Згодом я виявив обмежену зону під назвою «Зоряна кімната». Це була єдина область бази даних, до якої я не міг отримати доступ. Я використав свій профіль адміна і створив новий «тестовий акаунт», а тоді надав йому доступ суперкористувача і повні права адміністратора. Це спрацювало і доступ було відкрито. Інформація всередині обмеженої зони була розділена на дві папки: «Статус місії» і «Оцінка Загрози». Я відкрив спочатку папку «Оцінка загрози» і не повірив тому, що побачив всередині. Там було п'ять папок — «Парзіваль», «АртЗ міда», «Ейч», «Шото» і «Дайто». Папка Дайто була позначена великим червоним «Х».

Спочатку я відкрив папку Парзіваля. З'явилося докладне досьє, яке містило усю інформацію на мене, зібрану «шістками» за останні кілька років. Свідоцтво про народження. Шкільні табелі. У кінці було посилання на повний запис нашої з Сорренто чат-сесії, закінчуючи бомбами, які вибухнули в трейлері тітки. Після цього вони мене загубили. Вони зібрали тисячі скріншотів і відео мого аватара за минулий рік, а також багато даних про замок на Фалко, але нічого не знали про моє місцеперебування в реальному світі. Воно зазначалося як «невідоме».

Я закрив вікно, зробив глибокий вдих і відкрив файл на АртЗ міду.

На самому верху було шкільне фото молодої дівчини з виразною сумною усмішкою. На мій подив, вона була майже ідентична аватару. Таке ж темне волосся, карі очі, і гарне обличчя, яке я так добре знав — з невеликою різницею. Більшу частину лівої половини обличчя вкривала червонувато-фіолетова

родима пляма. Пізніше я дізнався, що ці типи родимок іноді називають «винними плямами». На фото, над лівим оком спадала прядка темного волосся, якою вона намагалася максимально приховати пляму.

Арт3 міда змусила мене думати, що в житті вона огидна, але тепер я зрозумів, що нічого не могло бути далі від істини. На мій погляд, родимка абсолютно ніяк не затьмарювала її красу. І взагалі, особа на фото здавалася ще красивішою, ніж її аватар, бо я знав, що вона справжня.

Дані під фотографією повідомляли, що її справжнє ім'я — Саманта Евелін Кук, двадцятирічна громадянка Канади, зріст — п'ять футів і сім дюймів, вага — сто шістдесят вісім фунтів. Файл також містив її домашню адресу — 2206 Грінліф Лейн, Ванкувер, Британська Колумбія — та іншу інформацію, в тому числі групу крові та шкільні табелі.

Внизу досьє я знайшов непідписане посилання на відео, за яким відкрилася жива трансляція невеликого заміського будинку. Через кілька секунд я зрозумів, що дивився на будинок, де живе Арт3 міда.

Копаючи глибше, я дізнався, що вони стежили за нею останні п'ять місяців. Вони також прослуховували її будинок, тому що я знайшов сотні годин аудіозаписів, зроблених, коли вона входила в ОАЗу. У них були розшифровки кожного чутного її слова при проходженні перших двох воріт.

Наступним я відкрив файл Шото. Вони знали його справжнє ім'я — Акіхід Каратсу, і мали адресу квартири в Осаці, Японія. Його файл також містив шкільну фотографію, на якій був худий непохитний хлопець з побритою головою. Як і Дайто, він був зовсім не схожим на свого аватара.

Про Ейча вони, здається, знали найменше. Його файл містив дуже мало інформації, жодного фото — тільки скріншот аватара. Справжнє ім'я було записано як «Генрі Свонсон», але такий псевдонім використовував Джек Бертон у «Великому переполоху в маленькому Китаї», тому воно мало бути фальшивим. Адреса значилася як «змінна» і під нею було посилання під назвою «Нещодавні точки доступу». Там був список бездротових вузлів, які Ейч недавно використовував для доступу до ОАЗи. Вони були зусюди: Бостон; Вашингтон, округ Колумбія; Нью-Йорк; Філадельфія; і зовсім недавно — Піттсбург.

Тепер я почав розуміти, як «шісткам» вдалося знайти Арт3 міду і Шото. «ІОІ» належать сотні регіональних телекомунікаційних компаній, що робить їх найбільшим інтернет-провайдером у світі.

Досить складно було вийти в інтернет без використання

мережі, якою вони володіють і управляють. Судячи з усього, «IOI» незаконно відстежувала більшість світового трафіку, намагаючись вирахувати та ідентифікувати всіх мисливців, які могли становити загрозу. Їм не вдалося знайти мене виключно через параною, бо я завбачливо користувався прямим з'єднанням з OA3ою від мого житлового комплексу.

Я закрив файл Ейча, а тоді відкрив папку Дайто, нажаханий тим, що там може бути. Як і на інших, вони мали його справжнє ім'я — Тошіро Йошіакі — і домашню адресу. Внизу містилися дві статті про його «самогубство» і непідписане відео, датоване днем його смерті. Я клікнув на нього. Відео з ручної відеокамери показувало трьох кремезних чоловіків у чорних лижних масках (один з яких знімав), які тихо чекали в коридорі. Схоже, вони отримали через радіонавушники наказ і карткою-ключем відкрили двері крихітної однокімнатної квартири. Квартири Дайто. Я з жахом дивився, як вони забігли всередину, висмикнули його з тактильного крісла і викинули з балкона.

Виродки знімали його до самого падіння. Мабуть, на прохання Сорренто.

Мене захлеснула хвиля нудоти. Коли вона нарешті пройшла, я скопіював вміст усіх п'яти папок на флешку, а тоді відкрив папку «Статус місії». В ній був архів звітів Відділу оології, призначених для керівників «шісток». Доповіді були відсортовані за датою, починаючи з найновішої. Коли я відкрив архів, то побачив повідомлення, відправлене Ноланом Сорренто Раді керівників «IOI». У ньому Сорренто пропонував викрасти Арт3 міду і Шото з будинків і змусити їх допомогти «IOI» відкрити Треті ворота. Після того, як «шістки» отримають «яйце» і виграють змагання, Арт3 міди і Шото «позбудуться».

Я сидів у заціпенінні. Знову прочитав записку, відчуваючи суміш гніву і паніки.

Відповідно до відмітки часу Сорренто надіслав записку після восьмої години, менше п'яти годин тому. Його начальники, можливо, її ще навіть не бачили. А коли прочитають, захочуть зустрітися і обговорити порядок дій з Сорренто. Тож вони, мабуть, не відправлять своїх людей по Арт3 міду і Шото до завтра.

Я ще міг їх попередити. Але це різко змінювало мій план втечі.

До свого арешту я налаштував відтермінований переказ коштів на кредитний рахунок «IOI», які мали погасити борг і звільнити мене від контракту. Але до нього залишалося ще п'ять днів. До того часу «шістки» вже можуть замкнути Арт3 міду і Шото десь у кімнаті без вікон.

Я не зможу досліджувати базу даних «шісток» до кінця тижня, як планував. Потрібно захопити стільки даних, скільки зможу, і тікати вже зараз.

Я дав собі час до світанку.

0031

Протягом наступних чотирьох годин я несамовито працював. Більша частина цього часу пішла на копіювання максимально можливої кількості даних з бази «шісток» на вкрадену флешку. Після цього я надіслав «Запит на поставку від виконавчого оолога» — онлайн-форму, яку командири «шісток» використовували для замовлення зброї або обладнання в ОАЗі. Я вибрав певний конкретний предмет і запланував його доставку ополудні через два дні.

Коли я нарешті закінчив, була вже шоста тридцять ранку. Наступна зміна техпідтримки почнеться за дев'яносто хвилин, і скоро сусіди в блоці почнуть прокидатися. У мене не було часу.

Я відкрив свій файл контрактника, знайшов інформацію про борг та обнулив непогашений залишок — гроші, які я ніколи насправді і не позичав. Тоді обрав підменю налаштувань «Управління маячками спостереження і комунікації боржників», які діяли в навушнику та браслеті на нозі. Нарешті зробив те, що хотів зробити останні тижні — відключив на обох пристроях замикаючі механізми.

Я відчув різкий біль, коли затискачі навушника звільнили хрящ на лівому вусі. Пристрій відскочив від плеча і приземлився на коліна. У той же момент браслет на правій щиколотці клацнув і впав, оголивши смугу стертої червоної шкіри.

Тепер шляху назад не було. Доступ до відео з навушника мали не тільки працівники безпеки «IOI». Агентство з захисту прав боргових працівників використовувало його, щоб відстежувати і записувати мої щоденні дії, аби переконатися, що мої права не порушуються. Тепер, коли я зняв пристрій, не буде цифрових записів про те, що зі мною відбуватиметься далі. Якщо служба безпеки «IOI» зловить мене з краденими компрометуючими даними на флешці швидше, ніж я втечу з будівлі, — я труп. «Шістки» зможуть мене катувати і вбити, і ніхто ніколи не дізнається.

Я виконав кілька останніх завдань, пов'язаних з утечею, а тоді востаннє вийшов з інтранету «IOI». Зняв візор і рукавички та відкрив панель для техобслуговування консолі розваг. Під нею був невеликий порожній простір між стіною моєї і суміжної комірки. Я взяв тонкий, акуратно складений згорток, який там заховав. Це був вакуумний пакет з уніформою працівника техобслуговування у комплекті з кепкою та ідентифікаційним бейджем. (Як і флешку, я отримав ці предмети, заповнивши форму запиту, а доставили все у порожню кабіну на моєму

поверсі). Я зняв комбінезон і витер ним кров з вуха і шиї. Тоді витягнув з-під матрацу два пластирі і заліпив рани у вусі. Одягнувшись в нову уніформу, я обережно витяг флешку з роз'єму розширення і засунув у кишеню. Взяв свій навушник і сказав:

— Мені потрібно скористатись вбиральнею.

Двері блоку біля ніг відчинилися. У коридорі було темно і безлюдно. Я запхав навушник і старий комбінезон під матрац, а браслет безпеки поклав у кишеню нової форми. Нагадуючи собі дихати, я виповз назовні та спустився драбиною.

На шляху до ліфта проминув кількох інших контрактників, але, як завжди, ніхто з них на мене і не глянув. Це було величезним полегшенням, тому що я боявся, що хтось мене впізнає і помітить, що я не в тій формі. Я стояв перед дверми ліфта затамувавши подих, поки система сканувала моє посвідчення майстра техобслуговування. Нарешті двері відчинилися.

— Доброго ранку, містере Таттл, — сказав ліфт, коли я увійшов досередини. — Який вам поверх?

— Вестибюль, — сказав я хрипло, і ліфт почав спускатися.

На моєму посвідченні працівника технічного обслуговування було надруковане ім'я «Гаррі Таттл». Я надав вигаданому містеру Таттлу повний доступ до всієї будівлі, а тоді перепрограмував браслет, щоб він виконував ті ж функції, що браслети майстрів. Коли двері та ліфт просканували мене, щоб перевірити, чи я маю необхідні права, браслет в кишені підтвердив, що все добре, замість того, щоб пропустити крізь мою дупу кілька тисяч вольт і затримати, поки не прибудуть охоронці.

Я мовчки спустився ліфтом вниз, намагаючись не дивитися на камери, встановлені над дверима. Тоді усвідомив, що, коли все закінчиться, відео зі мною ретельно вивчатимуть. Мабуть, його побачить Сам Сорренто, як і його начальство. Тому я подивився прямо в об'єктив, посміхнувся і почухав перенісся середнім пальцем.

Ліфт приїхав у вестибюль і двері відчинилися. Частково я очікував зустріти зовні армію охоронців. Але там був тільки натовп клерків середньої ланки, які чекали на ліфт. Я байдуже на них глянув і вийшов. Це було схоже на перетин кордону в іншу країну.

Між дверима та ліфтами снував постійний потік офісних робітників. Це були звичайні працівники, не боржники. Їм дозволяли повертатися додому в кінці їхньої зміни. Вони навіть могли *звільнитись,* якби захотіли. Цікаво, чи когось з них турбує той факт, що тисячі контрактних рабів живуть і працюють у цій же будівлі за кілька поверхів од них?

Я побачив біля стійки реєстрації двох охоронців та обійшов їх, прокладаючи крізь густий натовп шлях до довгого ряду автоматичних скляних дверей, які вели назовні — на свободу. Я змусив себе не бігти, поки проштовхувався крізь новоприбулих працівників. *Просто майстер технічного обслуговування, людина прямує додому після довгої ночі перезавантаження роутерів. Це й все. Я точно не втікач з десятьма зетабайтами вкрадених даних компанії у кишені. Ні, сер.*

На півдорозі до дверей, я почув дивний звук і подивився на свої ноги. На мені все ще були одноразові пластикові капці. Кожен крок по мармурові підлозі спричиняв пронизливий писк, виділяючись на тлі гуркоту робочого взуття. Кожен зроблений крок ніби кричав: «Гей, дивіться! Ось тут! Хлопець в пластикових капцях!»

Але я продовжував йти. Був майже біля дверей, коли хтось поклав руку мені на плече. Я завмер.

— Сер? — сказав жіночий голос.

Я хотів кинутися до дверей, але щось у її голосі мене зупинило. Я повернувся і побачив стурбовану високу жінку років сорока. Темно-синій діловий костюм. Портфель.

— Сер, ваше вухо кровоточить. — Вона вказала на нього, скривившись. — Сильно.

Я торкнувся мочки вуха, рука почервоніла. У якийсь момент пластирі відвалилися.

Я на секунду завмер, не впевнений, що тепер робити. Хотів дати якесь пояснення, але нічого не спадало на думку. Тому просто кивнув, пробурмотів «дякую», а тоді розвернувся і, якомога спокійніше, вийшов на вулицю.

Морозний ранковий вітер був настільки різким, що мало не збив мене. Відновивши рівновагу, я спустився багаторівневими сходами, затримавшись тільки щоб викинути в смітник браслет. Він вдарився об дно з приємним глухим звуком.

Вийшовши на вулицю, я максимально швидко попрямував далі. Виглядав підозріло, бо єдиний не мав пальта. Ноги швидко оніміли, бо я не одягнув шкарпетки під пластикове взуття.

Все тіло тремтіло, коли я нарешті досяг затишного «Мейлбоксу», поштового офісу за чотири квартали від ІОІ Плази. За тиждень до арешту я по мережі орендував тут поштову скриньку і надіслав туди найновішу портативну установку ОАЗи. «Мейлбокс» був повністю автоматизованим, тому там не було співробітників, і коли я зайшов — клієнтів теж. Я знайшов свою скриньку, вбив код і витягнув портативну установку ОАЗи. Сів на підлогу і розкрив пакет прямо там. Потер замерзлі руки, поки до пальців не повернулися відчуття, а тоді надягнув рукавички й

візор і зайшов в ОАЗу. «Gregarious Simulation Systems» розташовувалась всього за милю звідти, тому я зміг скористатися їхньою безплатною точкою доступу, а не міським вузлом, який належить «IOI».

Моє серце калатало, коли я заходив у систему. Мене не було онлайн цілих вісім днів — особистий рекорд. Коли мій аватар повільно матеріалізувався на оглядовому майданчику фортеці, я подивився вниз на своє віртуальне тіло, милуючись наче улюбленим костюмом, який не носив деякий час. На екрані одразу з'явилось вікно, повідомляючи про кілька повідомлень від Ейча і Шото. І, на мій подив, навіть від Арт3 міді. Усі троє хотіли знати, де я був, і що, чорт забирай, зі мною сталося.

Я відповів спочатку Арт3 міді. Розповів, що «шістки» знають, хто вона і де живе, та що за нею постійно стежать. Я також попередив про їхній план викрадення. Як доказ скопіював із флешки її досьє і прикріпив до повідомлення. Тоді чемно запропонував їй негайно покинути дім і звалити кудись нафіг.

«Не пакуй валізи, — написав я. — Ні з ким не прощайся. Залиш усе прямо зараз і тікай у безпечне місце. Переконайся, що за тобою не слідкують. Тоді знайди безпечне з'єднання з мережею, що не належить „IOI“, і повертайся онлайн. Я зустріну тебе у підвалі Ейча, як тільки зможу. Не хвилюйся — у мене є й хороші новини.»

Внизу повідомлення я додав короткий постскриптум: «P.S. — я думаю, в реальному житті ти навіть гарніша».

Я надіслав схожі електронні листи Шото і Ейчу (без постскриптума), разом із копіями їхніх файлів. Тоді відкрив базу даних Реєстру громадян Сполучених Штатів і спробував увійти. На моє щастя, паролі все ще працювали, і мені вдалося отримати доступ до підробленого файлу громадянина Брайса Лінча. Тепер там була фотографія, зроблена при зарахуванні на примусову роботу, а обличчя перекривали слова «втікач у розшуку». «IOI» вже повідомила, що Брайс Лінч — боржник, який втік.

Щоб повністю стерти особу Брайса Лінча і скопіювати мої відбитки пальців і зразки сітківки ока назад до справжнього файлу, знадобилося зовсім небагато часу. Коли я кількома хвилинами пізніше вийшов з бази даних, Брайс Лінч більше не існував. Я знову був Вейдом Воттсом.

* * *

Я зловив таксі біля поштового офісу, переконавшись, що воно належить місцевій компанії, а не «SupraCab», дочірній компанії

«IOI».

Коли я сів, то затамував подих і приклав палець до сканера. Дисплей засвітився зеленим. Система розпізнала мене, як Вейда Воттса, а не злочинця Брайса Лінча.

— Доброго ранку, містере Воттс — сказало таксі. — Куди бажаєте?

Я назвав адресу магазину одягу на Гай-стріт, недалеко від кампуса Університету штату Огайо. Це було місце під назвою «Hutки», яке спеціалізувалося на «міському вуличному хай-тек одязі». Я забіг всередину і купив джинси і светр. Обидві речі були «дихотомічним спорядженням», тобто підключалися для використання в ОАЗі. Вони не були тактильними, але штани і сорочка могли під'єднатися до моєї портативної імерсивної установки і передавати, що я роблю торсом, руками і ногами. Так було простіше контролювати аватара, ніж лише за допомогою інтерфейсу рукавичок. Я також купив кілька пачок шкарпеток і нижньої білизни, куртку зі штучної шкіри, чоботи і чорну вовняну кепку, щоб покрити свою лису голову.

Я вийшов з магазину через кілька хвилин, одягнений у все нове. Коли мене знову огорнув вітер, я застебнув свою нову куртку і одяг вовняну кепку. Значно краще. Я викинув комбінезон працівника техобслуговування і пластикове взуття у сміттєвий бак, і пішов угору по Гай-стріт, поглядаючи на вітрини магазинів. Я опустив голову, уникаючи зорового контакту з потоком студентів.

Через кілька блоків я пірнув у магазин мережі «Авт-Усе». Всередині були ряди торгових автоматів, що продавали все на світі. Один з них, під назвою «Роздача захисту», пропонував засоби самооборони: легкий бронежилет, хімічні репеленти, а також широкий вибір ручних пістолетів. Я натиснув на екран, розташований спереду машини, і почав прокручувати каталог. Секунду поміркувавши, купив жилет, пістолет Глок-47С і три обойми патронів. Я також придбав невеликий сльозогінний балончик і заплатив за все, притиснувши праву долоню до сканера. Мою особу було підтверджено і перевірено судимість.

ІМ'Я: ВЕЙД ВОТТС
ОРДЕРИ НА АРЕШТ: ЖОДНИХ
КРЕДИТНИЙ РЕЙТИНГ: ВІДМІННИЙ
ОБМЕЖЕННЯ НА ПОКУПКУ: ЖОДНИХ
ПОКУПКА СХВАЛЕНА!
ДЯКУЄМО!

Почувся грубий металевий звук, коли покупки впали в металевий жолоб біля колін. Я поклав балончик у кишеню і надів

жилет під нову сорочку. Потім витяг «глок» з прозорої пластикової упаковки. Це вперше я тримав реальну зброю. Тим не менш, відчуття було знайомим, адже я тисячу разів стріляв в ОАЗі. Я натиснув маленьку кнопку на стволі і пістолет видав сигнал. Я декілька секунд потримав рукоятку спочатку в правій руці, а потім у лівій. Зброя видала другий сигнал, повідомляючи про завершення сканування відбитків пальців. Тепер я був єдиним, хто міг стріляти з цього пістолета. Він мав вбудований таймер, який запобігав стрільбі ще протягом дванадцяти годин («період охолодження»), але я все одно почувався краще, маючи його при собі.

Я пішов до ОАЗа-кафе під назвою «Штепсель» за декілька кварталів звідти. Вивіска з тьмяною підсвіткою зображала усміхненого оптичного кабеля, який обіцяв «Блискавичний доступ до ОАЗи!», «Дешевий прокат установок!» і «Приватні імерсивні кабінки!». «Відкриті 24-7-365!». Я бачив багато рекламних банерів «Штепселя» в мережі. Вони мали репутацію дорогого закладу зі застарілим обладнанням, але їхнє з'єднання було швидким, надійним і без збоїв. Для мене їхньою основною перевагою було те, що вони були одним з небагатьох ОАЗа-кафе, які не належали «IOI» або її дочірнім компаніям.

Коли я увійшов через вхідні двері, детектор руху пискнув. Праворуч від мене був невеликий зал очікування, в даний момент порожній. Килим був зношений і в плямах, і все місце тхнуло промисловим дезінфектором. З-за куленепробивного плексигласового бар'єру на мене відсутнім поглядом зиркнув клерк. Йому було близько двадцяти років, з ірокезом і десятком пірсингів на обличчі. На ньому був біфокальний візор, який відображав ОАЗу в напівпрозорому режимі і при цьому дозволяв бачити оточення в реальному світі. Коли він заговорив, я побачив, що всі його зуби були заточені.

— Ласкаво просимо до «Штепселя», — сказав він монотонно. — У нас є кілька вільних кабінок, тому чекати не доведеться. Тарифи відображені ось тут.

Він вказав на дисплей, встановлений на прилавку прямо переді мною; потім його очі перефокусувалися на світ всередині візора.

Я переглянув варіанти. На вибір був з десяток імерсивних установок різної якості і ціни. Економ, стандарт, делюкс. До кожної дана детальна специфікація. Можна було орендувати похвилинно або заплатити за погодинною ставкою. Візор і пара тактильних рукавичок були включені у вартість оренди, але за тактильний костюм потрібно було доплатити. Договір оренди містив багато тексту дрібним шрифтом про додаткові витрати за

пошкодження обладнання і те, що «Штепсель» за жодних обставин не несе відповідальності за *будь-які* ваші дії, особливо якщо це було щось незаконне.

— Я хотів би орендувати одну з установок «делюкс» на дванадцять годин, — сказав я.

Працівник підняв візор.

— Ви повинні оплатити наперед, розумієте?

Я кивнув.

— І я хочу орендувати широкий канал. Мені потрібно завантажити великий об'єм даних на свій акаунт.

— Завантаження коштує додатково. Скільки даних?

— Десять зетабайт.

— *Чорт,* — прошепотів він. — Що ви хочете завантажити? Бібліотеку Конгресу?

Я проігнорував запитання.

— Також мені потрібен пакет оновлень Мондо.

— Ясна річ, — відповів він з побоюванням. — Загальна вартість становить одинадцять тисяч. Просто помістіть великий палець на барабан і ми все зробимо.

Він виглядав дуже здивованим, коли транзакція пройшла успішно. Тоді знизив плечима і простягнув мені картку-ключ, візор і рукавички.

— Кабінка чотирнадцять. Останні двері праворуч. Вбиральня в кінці коридору. Якщо залишите після себе безлад, ми не повертаємо завдаток. Блювота, сеча, сперма, і все таке. І я потім повинен це все прибирати, тому зробіть мені послугу і проявіть певну стриманість, гаразд?

— Домовилися.

— Насолоджуйтеся.

— Дякую.

Кабінка чотирнадцять була звукоізольованим номером десять на десять з останньою моделлю тактильної установки в центрі. Я замкнув за собою двері і заліз в установку. Вініл тактильного стільця був зношений і потрісканий. Я засунув флешку з даними у слот на передній консолі ОАЗи і посміхнувся.

— Максе? — сказав я у порожнечу, як тільки авторизувався.

Це запустило резервну копію Макса, яку я тримав в своєму акаунті ОАЗи.

— П-п-привіт, компадре! — усміхнене обличчя Макса з'явилося на всіх моніторах командного центру. — Я-я-як справи?

— Справи йдуть вгору, приятелю. Тепер пристебнися. У нас багато роботи.

Я відкрив менеджер акаунта ОАЗи і почав завантаження з флешки. Я платив «GSS» абонентську плату за необмежене

сховище даних і збирався перевірити його ліміти. Навіть по оптоволокні «Штепселя» загальний час завантаження десяти зетабайт даних перевищував три години. Я змінив послідовність завантаження таким чином, щоб потрібні мені файли завантажувались першими. Як тільки дані були завантажені в акаунт ОАЗи, я отримав до них доступ і міг передавати іншим користувачам.

По-перше, я надіслав електронного листа всім основним каналам новин докладний звіт про те, як «IOI» намагалася мене вбити, як вони *вбили* Дайто та як збиралися убити Арт3 міду і Шото. Я прикріпив один з відеофайлів, який витягнув з бази даних «шісток» — відеозйомку вбивства Дайто. Я також додав копію записки Сорренто до Ради директорів «IOI», де він пропонував викрасти Арт3 міду і Шото. Нарешті, я прикріпив запис нашої з Сорренто чат-сесії, але я запікав частину, де він називає моє справжнє ім'я, і розмив шкільну фотографію. Я ще не був готовим розкрити свою справжню особу світові. Я планував надіслати невідредаговане відео пізніше, коли інша частина мого плану виконається. Тоді це не матиме значення.

Я витратив близько п'ятнадцяти хвилин, складаючи останній електронний лист для кожного користувача ОАЗи. А коли мене нарешті задовольнило формулювання, зберіг його в чернетках. Тоді зайшов у Підвал Ейча.

Коли мій аватар з'явився в чат-кімнаті, мене вже чекали Ейч, Арт3 міда і Шото.

— Зі, — крикнув Ейч, як тільки з'явився мій аватар. — Що за чорт? Де ти був? Я вже тиждень намагався з тобою зв'язатися!

— Як і я, — додав Шото. — Де ти був? І як отримав ті файли з бази даних «шісток»?

— Довга історія, — відповів я. — Спочатку головне. — Я звернувся до Шото і Арт3 міди. — Ви покинули свої будинки?

Вони кивнули.

— І залогувались з безпечного місця?

— Так, — сказав Шото. — Я зараз в манга-кафе.

— А я в аеропорту Ванкувера, — мовила Арт3 міда. Це вперше за кілька місяців я почув її голос. — Я увійшла в систему через громадське з'єднання ОАЗи. Вибігла з будинку без нічого, не беручи до уваги одягу на собі. Тому сподіваюся, що ті файли справжні.

— Так і є, — сказав я. — Повірте.

— Чому ти такий впевнений? — запитав Шото.

— Тому що я зламав базу даних «шісток» і завантажив їх сам.

Вони всі мовчки дивилися на мене. Ейч звів брови.

— А як, власне, це тобі вдалось, Зі?

— Я використав підроблену особу і замасковувався як контрактник, щоб потрапити до штаб-квартири «ІОІ». Я був там останні вісім днів. І тільки зараз повернувся.

— Трясця! — прошепотів Шото. — Серйозно?

Я кивнув.

— Чувак, у тебе яйця зі справжнього адамантію, — сказав Ейч. — Поважаю.

— Дякую, напевно.

— Припустимо, що ти не обманюєш нас, — сказала Арт3 міда. — Як контрактник низького рівня отримав доступ до секретних файлів «шісток» і записок компанії?

Я повернувся до неї обличчям.

— Контрактники мають обмежений доступ до інтранету компанії через розважальну систему, за межами фаєрволу «ІОІ». Звідти я зміг використати ряд обходів і паролів, залишених програмістами, щоб увійти в мережу і вдертися безпосередньо в приватну базу даних «шісток».

Шото подивився на мене з захватом.

— Ти це зробив? Сам?

— Все правильно, сер.

— Це просто чудо, що вони не зловили тебе і не вбили, — сказала Арт3 міда. — Для чого йти на такий дурний ризик?

— А ти як думаєш? Для того, щоб знайти спосіб пробратись крізь той щит і опинитись біля Третіх воріт. — Я знизав плечима. — Це єдиний план, який спав мені на думку в такий короткий термін.

— Зі, — сказав Ейч, посміхаючись. — Ти просто божевільний сучий син. — Він підійшов і дав мені п'ять. — Але через це я тебе і люблю, друже!

— Звичайно, коли ти дізнався, що вони мають секретні файли на кожного з нас, то просто не міг не подивитись, правда? — Арт3 міда насупилась.

— Я повинен був подивитися! Щоб дізнатися, скільки їм відомо про кожного з нас! Ви зробили б те ж саме.

— Ні, я б не зробила, — вона тицьнула в мене пальцем. — Я поважаю приватність інших!

— Арт3 мідо, заспокойся! — втрутився Ейч. — Він, знаєш, врятував тобі життя.

Здавалося, вона це обдумала.

— Добре. Забудьмо про це.

Але я міг сказати, що вона була все ще зла. Я не знав, що сказати, тому продовжив.

— Я надсилаю кожному з вас копію всіх даних «шісток», які зміг винести. Десять зетабайт. Вони вже повинні бути у вас. — Я зачекав, поки кожен з них перевірив поштову скриньку. — Розмір їхньої бази даних на Галлідея нереальний. Все його життя там. Вони зібрали інтерв'ю з усіма, кого він коли-небудь знав. Кілька місяців може піти на те, щоб прочитати їх усі.

Я почекав кілька хвилин, спостерігаючи, як їхні очі сканують дані.

— Вау! — сказав Шото. — Це неймовірно. — Він подивився на мене. — Як, чорт забирай, ти втік з «IOI» з усім цим?

— Надзвичайно хитрим способом.

— Ейч має рацію, — сказала Арт3 міда, хитаючи головою. — Ти точно втратив глузд. — Вона завагалася на секунду, а тоді додала: — Дякую за попередження, Зі. Я тепер у боргу.

Я відкрив рот, щоб сказати «будь ласка», але не зміг вимовити і слова.

— Так, — сказав Шото. — Як і я. Дякую.

— Немає за що, друзі.

— Ну? — сказав Ейч. — Кажи вже погані новини. Наскільки близькі «шістки» до проходження Третіх воріт?

— А як тобі це, — сказав я, посміхаючись. — *Вони ще навіть не знають, як їх відкрити.*

Арт3 міда і Шото дивилися на мене з недовірою. Ейч широко усміхнувся, почав махати головою, звівши долоні до неба, наче

танцював під нечутну для нас музику.

— О, так! О, так! — проспівав він.

— Ти жартуєш? — запитав Шото.

Я похитав головою.

— Ти *не* жартуєш? — запитала Арт3 міда. — Як це можливо? Сорренто має Кришталевий ключ і знає, де ворота. Все, що йому потрібно зробити, це відкрити чортову штуку і зайти всередину, так?

— Так було з двома першими воротами, — відповів я. — Але Треті ворота інші. — Я відкрив у повітрі біля себе велике вікно з відео. — Самі гляньте. Це з відеоархіву «шісток». Їхня перша спроба відкрити ворота.

Я натиснув «грати». Відео починалось зі зображення аватара Сорренто, який стояв перед вхідними воротами Замку Анорака. Вхід замку, який був неприступний роками, відчинився перед ним, наче автоматичні двері у супермаркеті.

— Вхід до замку відкривається аватару, який тримає Кришталевий ключ, — пояснив я. — Якщо аватар не має копії ключа, він не зможе перетнути поріг і зайти в замок, навіть якщо двері вже відкриті.

Ми всі спостерігали, як Сорренто пройшов через вхід до великого золотого фойє, перетнув його і опинився біля великих Кришталевих воріт у північній стіні. В самому центрі була замкова щілина, а безпосередньо над нею — три блискучі слова: «Любов. Надія. Віра.»

Сорренто ступив уперед, тримаючи копію Кришталевого ключа, вставив його у замкову щілину і повернув. Нічого не сталося.

Сорренто подивився на три надруковані слова.

— Любов, надія, віра, — проказав він уголос.

Знову ж таки, нічого не сталося.

Сорренто витяг ключ, ще раз проказав слова, потім знову вставив ключ і повернув його. Знову нічого.

Я вивчав реакцію Ейча, Арт3 міди і Шото. Їхні хвилювання і цікавість тепер змінились на концентрацію, адже вони намагалися вирішити загадку. Я зупинив відео.

— Коли Сорренто в системі, за кожним його кроком спостерігає команда консультантів і дослідників, — сказав я. — Можна почути їхні голоси на деяких відео, дають пропозиції та поради через комлінк. Досі з них було мало користі. Дивіться…

На відео Сорренто робив ще одну спробу відкрити ворота. Він зробив все точно так, як і раніше, але цього разу повернув Кришталевий ключ проти годинникової стрілки, а не за нею.

— Вони спробують кожну дурну річ, яку тільки можна

уявити, — продовжив я. — Сорренто повторюватиме слова латинською. Ельфійською. Клінгонською. Потім почне декламувати Перше Послання до Коринтян 13:13, біблійний вірш зі словами «любов, надія і віра». Судячи з усього, «любов, надія і віра» також є іменами трьох убитих католицьких святих. Останні кілька днів «шістки» намагаються знайти в цьому якийсь сенс.

— Ідіоти, — сказав Ейч. — Галлідей був атеїстом.

— Вони впадають у відчай, — сказав я. — Сорренто перепробував усе, крім як опуститись на коліна, виконати невеликий танець і засунути у замкову щілину мізинець.

— Напевно, це наступний пункт на порядку денному, — посміхаючись сказав Шото.

— Любов, надія, віра, — сказала Арт3міда, вимовляючи слова повільно. Вона повернулася до мене. — Звідки я це знаю?

— Так, — сказав Ейч. — Ці слова *справді* звучать знайомо.

— Мені теж знадобився час, щоб все зрозуміти, — сказав я.

Вони подивилися на мене очікувально.

— Прокажіть їх у зворотному порядку, — запропонував я. — Або ще краще, *проспівайте* їх у зворотному порядку.

Арт3міда глянула підозріло.

— *Віра, надія, любов,* — сказала вона.

Потім повторила їх кілька разів і з ще більшим розумінням. Тоді проспівала:

— Віра *і* надія *і* любов…

Ейч підхопив наступний рядок:

— Серце і мозок і тіло…

— Разом три… магічне число! — переможно завершив Шото.

— *«Шкільний рок!»* — закричали вони в унісон.

— Бачите? Я знав, що ви зрозумієте. Ви розумна зграя.

— «Три — магічне число», музика і слова Боба Доро, — продекламувала Арт3міда, наче витягнула інформацію з ментальної енциклопедії. — Написана в 1973 році.

Я посміхнувся їй.

— У мене є теорія. Я думаю, що це спосіб Галлідея сказати нам, скільки ключів необхідно, щоб відкрити Треті ворота.

Арт3міда посміхнулася, а потім заспівала:

— *Потрібно три.*

— *Не більше, не менше,* — продовжив Шото.

— *Не потрібно гадати,* — додав Ейч.

— *Три,* — я закінчив, — *магічне число.*

Я вийняв свою копію Кришталевого ключа і підняв угору. Решта зробили те ж саме.

— У нас є чотири копії ключа. Якщо хоча б троє з нас досягнуть воріт, ми зможемо їх відкрити.

— Що тоді? — запитав Ейч. — Ми зайдемо всі одночасно?

— А якщо тільки один з нас зможе зайти у ворота, коли вони відчиняться? — сказала Арт3 міда.

— Я сумніваюся, що Галлідей все так налаштував, — сказав я.

— Хто знає, про що цей божевільний старий думав? — сказала Арт3 міда. — Він грав з нами на кожному кроці шляху, і зараз знову це робить. Інакше навіщо б йому було потрібно три копії Кришталевого ключа, щоб відкрити останні ворота?

— Можливо, він хотів змусити нас працювати разом? — запропонував я.

— Або він просто хотів закінчити змагання великим драматичним фіналом, — запропонував Ейч. — Подумайте. Якщо три аватари увійдуть у той самий час, то це вже перегони — хто перший пройде ворота, той знайде яйце.

— Галлідей був божевільним садистським виродком, — пробурмотіла Арт3 міда.

— Так, — сказав Ейч, киваючи. — Ти маєш рацію.

— Подивіться на це так, — сказав Шото. — Якби Галлідей не налаштував Треті ворота так, щоб вони вимагали три ключі… «шістки», можливо, вже б знайшли яйце. — Але у «шісток» є десятки аватарів з копіями Кришталевого ключа, — сказав Ейч. — Вони могли б відкрити ворота прямо зараз, якби були досить розумними.

— Дилетанти, — сказала Арт3 міда. — Як можна не знати всі тексти «Шкільного року!» напам'ять. Як ці дурні взагалі зайшли так далеко?

— Обманом, — сказав я. — Пам'ятаєш?

— О, так, правильно. Я завжди забуваю. — Вона посміхнулася мені, і ноги раптом стали ватяними.

— Просто тому, що «шістки» ще не відкрили ворота, не означає, що вони зрештою не здогадаються, як це зробити, — сказав Шото.

Я кивнув.

— Шото має рацію. Рано чи пізно вони зрозуміють зв'язок зі «Шкільним роком!». Нам не можна більше гаяти часу.

— Ну, чого ж ми чекаємо? — схвильовано сказав Шото. — Ми знаємо, де ворота і як їх відчинити! То зробімо це! І нехай переможе найкращий мисливець!

— Ти дещо забуваєш, Шото-сан, — сказав Ейч. — Парзіваль ще не розповів нам, як ми збираємося пройти крізь щит і армію «шісток», а тоді потрапити всередину замку. — Він повернувся до мене. — У тебе ж *є* план, правда, Зі?

— Звичайно, — сказав я. — Якраз підходжу до цього.

Я зробив широкий жест правою рукою і у повітрі переді мною

з’явилася тривимірна голограма Замку Анорака. Навколо замку з’явилася прозора блакитна куля, створена Сферою Осувокса, оточивши його над та під землею. Я вказав на неї.

— Цей щит впаде сам, опівдні в понеділок, приблизно за тридцять шість годин з цього моменту. А тоді ми просто зайдемо через вхідні двері замку.

— Щит упаде? Сам по собі? — повторила Арт3міда. — Клани намагались підірвати цю сферу ядерною зброєю протягом останніх двох тижнів і навіть не подряпали її. Як же ти зробиш так, що вона «впаде сама»?

— Я уже подбав про це. Ви повинні мені повірити.

— Я вірю тобі, Зі, — сказав Ейч. — Але навіть якщо цей щит упаде, аби дістатися замку, нам доведеться пройти через найбільшу армію в ОАЗі. — Він вказав на голограму, яка показувала війська «шісток» по всьому замку, прямо всередині сфери. — А як щодо цих дурнів? І їхніх танків? І бойових кораблів?

— Очевидно, нам знадобиться невелика допомога, — сказав я.

— Велика допомога, — уточнила Арт3міда.

— А кого, власне, ми збираємося переконати допомогти нам вести війну проти всієї армії «шісток»? — запитав Ейч.

— Кожного, — відповів я. — Кожного мисливця у симуляції.

Я відкрив ще одне вікно, в якому відображалось коротке електронне повідомлення, яке я склав перед входом у Підвал.

— Я відправлю це повідомлення сьогодні кожному користувачеві ОАЗи.

Дорогі колеги-мисливці,

Настав чорний день. Після багатьох років обману, експлуатації та ошуканства «шісткам» нарешті вдалося підкупом і обманом прокласти шлях до Третіх воріт.

Як ви знаєте, «ІОІ» забарикадувала Замок Анорака, щоб не дати ще комусь знайти яйце. Ми також дізналися, що вони використовували незаконні методи, щоб розкрити особистості мисливців, яких вони вважають загрозливими, з метою викрадень і вбивства.

Якщо мисливці по всьому світу не об’єднають зусилля, щоб зупинити «шісток», вони знайдуть яйце і виграють змагання. І тоді ОАЗа підпаде під імперіалістичне панування «ІОІ».

Час настав. Наш напад на армію «шісток» почнеться завтра опівдні за серверним часом ОАЗи.

Приєднайся до нас!

З повагою,

Ейч, Арт3 міда, Парзіваль та Шото

— *Ощуканства?* — сказала Арт3 міда, коли закінчила читати. — Ти користувався словником, коли писав це?

— Я хотів, щоб звучало грандіозно, — сказав я. — Офіційно.

— Мені подобається, Зі, — сказав Ейч. — Дійсно розбурхує кров.

— Дякую, Ейч.

— То це воно? Це твій план? — сказала Арт3 міда. — Заспамити всю ОАЗу проханням про допомогу?

— Більш-менш, так. Такий план.

— Ти справді думаєш, що всі просто прийдуть і допоможуть нам боротись з «шістками»? — не вгавала вона. — Просто так?

— Так, — сказав я. — Справді думаю.

Ейч кивнув.

— Він має рацію. Ніхто не хоче, щоб «шістки» виграли змагання. І вони точно не хочуть, щоб «IOI» взяла під контроль ОАЗу. Люди вхопляться за шанс допомогти побороти «шісток». І який мисливець упустить шанс битися у такій епічній, історичній битві?

— Але хіба клани не подумають, що ми просто намагаємося маніпулювати ними? — сказав Шото. — Щоб *ми самі* змогли досягти воріт?

— Звичайно, — сказав я. — Але більшість з них вже опустили руки. Всім відомо, що кінець Полювання близько. Невже ти не думаєш, що більшість людей воліли б бачити переможцем одного з нас, а не Сорренто і «шісток»?

Арт3 міда на секунду задумалась.

— Маєш рацію. Цей мейл може спрацювати.

— Зі, — сказав Ейч, поплескуючи мене по спині, — ти злий підлий геній! Після відправлення листів ЗМІ збожеволіють! Вістка поширюватиметься, наче дикий вогонь. До цього часу завтра кожен аватар в ОАЗі прямуватиме до Хтонії.

— Сподіваюся на це, — сказав я.

— О, добре, вони з'являться, гаразд, — сказала Арт3 міда. — Але скільки з них насправді битимуться, як тільки побачать, проти кого ми? Більшість з них, мабуть, розкладе шезлонги, їстиме попкорн і дивитиметься, як нас убивають.

— Таке теж можливо, — сказав я. — Але клани нам точно допоможуть. Їм нічого втрачати. І нам не потрібно перемогти всю армію «шісток». Ми просто повинні пробитися крізь неї, потрапити в замок і дістатися до воріт.

— *Троє* з нас повинні дістатися до воріт, — сказав Ейч. —

Якщо всередині опиниться тільки один або двоє з нас — все пропало.

— Правильно, — сказав я. — Тому ми всі повинні надзвичайно постаритись, щоб нас не вбили.

Арт3 міда і Ейч нервово засміялися. Шото тільки похитав головою.

— Навіть якщо ми відчинимо ворота, потрібно буде ще їх пройти, — сказав він. — І це точно буде складніше ніж з першими двома.

— Подумаємо про це пізніше, — сказав я. — Після того, як відкриємо їх.

— Добре, — сказав Шото. — Зробімо це.

— Я з вами, — сказав Ейч.

— Ви справді збираєтесь це зробити? — запитала Арт3 міда.

— Маєш кращу ідею, сестро? — запитав Ейч.

Вона знизала плечима.

— Ні.

— Ну то добре, — сказав Ейч. — Вирішено.

Я закрив повідомлення.

— Я надішлю кожному з вас копію цього повідомлення, — сказав я. — Відправите його сьогодні ввечері всім у вашому списку контактів. Опублікуйте на своїх блоґах. Транслюйте на каналах. У нас є на все тридцять шість годин. Цього має бути достатньо, щоб кожен зібрався і направив свого аватара до Хтонії.

— Як тільки «шістки» дізнаються, вони почнуть готуватися до нападу — сказала Арт3 міда. — Вони намагатимуться зупинити всі спроби.

— Або просто посміються, — сказав я. — Вони думають, що їхній щит неприступний.

— Так і *є,* — сказала Арт3 міда. — Сподіваюся, ти дійсно зможеш його знести.

— Не хвилюйся.

— Чому б мені хвилюватися? — вибухнула Арт3 міда. — Може ти забув, але я бездомна і переховуюсь! Я зараз авторизувалася з громадського терміналу в аеропорті, оплачую з'єднання похвилинно. Я не можу вести війну звідси, не кажучи вже про проходження Третіх воріт. Мені нема куди йти.

Шото кивнув.

— Я теж не думаю, що можу залишитися там, де є. Я знімаю кабінку в манга-кафе в Осаці. Тут не багато приватності. І не думаю, що мені безпечно тут залишитися, якщо мене шукають агенти «шісток».

Арт3 міда подивилася на мене.

— Маєш пропозиції?

— Не хочу вас розчаровувати, друзі, але я теж бездомний і сиджу з публічного терміналу, — сказав я. — Я переховуюся від «шісток» вже протягом року, пам'ятаєте?

— У мене є будинок на колесах, — сказав Ейч. — Ласкаво прошу до мене. Але не думаю, що зможу за тридцять шість годин потрапити в Колумбус, Ванкувер і Японію.

— Думаю, я можу допомогти вам, — сказав глибокий голос.

Ми всі підстрибнули і обернулися якраз вчасно, щоб побачити, як прямо позаду нас з'явився високий сивий аватар. Це був Великий і Могутній Оґ, аватар Оґдена Морроу. І він не матеріалізувався повільно, як зазвичай аватар робив при вході в чат-кімнату. Він просто виник, наче був тут весь час і тільки тепер вирішив зробитися видимим.

— Хто-небудь бував у штаті Орегон? — сказав він. — Тут дуже гарно о цій порі року.

Ми всі дивилися на Оґдена Морроу в заціпенінні.

— Як ви сюди потрапили? — запитав нарешті Ейч, коли йому вдалося підняти відвислу щелепу з підлоги. — Це приватна чат-кімната.

— Так, я знаю, — сказав Морроу, виглядаючи трохи збентеженим. — Боюся, я підслуховував вас чотирьох упродовж досить тривалого часу. І сподіваюся, що ви приймете мої щирі вибачення за вторгнення у ваше приватне життя. Я зробив це тільки з найкращими намірами, обіцяю вам.

— При всій повазі, сер, — сказала АртЗ міда. — Ви не відповіли на його питання. Як ви отримали доступ до цієї чат-кімнати без запрошення? І без нашого відома, що ви тут?

— Пробачте, — сказав він. — Розумію, чому це може вас непокоїти. Але не потрібно турбуватися. Мій аватар має багато унікальних повноважень, в тому числі вхід у приватні чати без запрошення. — Говорячи, він підійшов до однієї з книжкових поличок і почав переглядати старі додатки до рольових ігор. — До початкового запуску ОАЗи, коли ми з Джимом створили собі аватарів, ми надали собі суперкористувацький доступ до всієї симуляції. Крім безсмертності та невидимості наші аватари могли йти куди завгодно і робити що завгодно. Тепер, коли Анорака немає, мій аватар єдиний має ці сили. — Він повернувся до нас чотирьох. — Ніхто не має можливості підслуховувати вас. Особливо «шістки». Протоколи шифрування чат-кімнат ОАЗи надійні, я вас запевняю. — Він злегка посміхнувся. — Всупереч моїй присутності.

— Він перекинув ту стопку коміксів! — сказав я Ейчу. — Після нашої першої зустрічі тут, пам'ятаєш? Казав же, що це не глюк програми.

Оґ кивнув і винувато стенув плечима.

— Це був я. Я можу бути досить незграбним.

Запала коротка мовчанка, під час якої я нарешті набрався сміливості поговорити безпосередньо з Морроу.

— Містере Морроу… — почав я.

— Будь ласка, — сказав Морроу, піднімаючи руку. — Називай мене Оґ.

— Добре, — сказав я, нервово сміючись. Навіть за таких обставин я був під враженням. Я не міг повірити, що насправді звертався до *самого* Оґдена Морроу. — Оґ. Чи не могли б ви розповісти нам, *чому* ви підслуховували?

— Тому що хочу допомогти вам, — відповів він. — І з того,

що я почув хвилину тому, це вам може знадобитись.

Ми всі обмінялись нервовими поглядами, і Оґ, здавалося, зрозумів наш скептицизм.

— Будь ласка, зрозумійте мене правильно, — продовжив він. — Я не даватиму вам підказок чи якусь інформацію, яка допоможе вам знайти «яйце». Це зіпсує все задоволення, чи не так? — Він підійшов і його голос став серйозним. — Незадовго до смерті Джима, я пообіцяв йому, що за його відсутності я зроблю усе можливе, щоб захистити дух і цілісність його змагання. Ось чому я тут.

— Але, сер… Оґ, — сказав я. — В автобіографії, ви писали, що не розмовляли з Джеймсом Галлідеєм останні десять років свого життя.

Морроу глузливо посміхнувся.

— Дитинко, не можна вірити всьому, що читаєш, — він засміявся. — Насправді, це твердження було здебільшого правдою. Я не говорив з Джимом останній десяток його життя. За винятком кількох тижнів до його смерті. — Він зробив паузу, наче згадуючи. — У той час я навіть не знав, що він хворий. Він просто зателефонував мені ні з того ні з сього, і ми зустрілися в приватній чат-кімнаті, схожій на цю. Потім він розповів мені про свою хворобу, змагання і свій план. Він хвилювався, що у воротах може бути кілька багів. Або що після його смерті виникнуть ускладнення, через які змагання відбуватиметься не так, як він планував.

— Ви маєте на увазі такі, як «шістки»? — запитав Шото.

— Саме так, — сказав Оґ. — Як «шістки». Тому Джим попросив мене стежити за змаганням і втручатись, коли це необхідною. — Він почухав підборіддя. — Чесно кажучи, я не хотів такої відповідальності. Але це було передсмертне бажання мого старого друга, тож я погодився. І протягом останніх шести років я спостерігав. Попри все, що «шістки» зробили проти вас, ви четверо все ще тримаєтесь. Але тепер, коли ви описали своє становище, думаю, прийшов час мені втрутитися, щоб зберегти цілісність гри Джима.

Арт3 міда, Шото, Ейч і я здивовано перезирнулися, немов шукаючи одне в одного підтвердження, що все це відбувається насправді.

— Я хочу запропонувати вам притулок у своєму будинку в Орегоні, — сказав Оґ. — Звідси ви зможете втілити свій план і безпечно завершити квест, не турбуючись про агентів «шісток», які за вами стежать і можуть вдертись будь-якої миті. Я можу забезпечити кожного з вас найсучаснішою імерсивною установкою, кабельним зв’язком з ОАЗою, і всім, що вам може

знадобитися.

Ще одне приголомшене мовчання.

— Дякуємо, сер! — нарешті випалив я, опираючись бажанню впасти на коліна і безупину бити поклони.

— Це найменше, що я можу зробити.

— Це неймовірно щедра пропозиція, містере Морроу, — сказав Шото. — Але я живу в Японії.

— Я знаю, Шото, — сказав Оґ. — Я вже орендував для тебе приватний літак. Він очікує в аеропорту Осаки. Якщо надішлеш мені своє місце перебування, я організую лімузин, який підвезе тебе до злітної смуги.

Шото на секунду онімів; тоді низько вклонився.

— Аріґато, Морроу-сан.

— Не хвилюйся, дитино, — він повернувся до Арт3 міди. — Панночко, як я розумію, ви зараз в аеропорту Ванкувера? Я і для вас організував подорож. Водій чекає на вас у зоні видачі багажу з табличкою «Бенетар». Він відвезе вас на рейс.

На секунду я подумав, що Арт3 міда теж вклониться. Але вона підбігла і обняла Оґа.

— Дякую, Оґ! Дякую, дякую, дякую!

— Прошу, люба, — він збентежено засміявся.

Коли вона нарешті його відпустила, він повернувся до нас з Ейчем.

— Ейч, як я розумію, у тебе є транспорт і ти зараз недалеко від Піттсбурга?

Ейч кивнув.

— Якщо не заперечуєш, чи можеш заїхати в Колумбус і захопити свого друга Парзіваля, а я організую літак, який забере вас обох в аеропорту Колумбуса. Якщо ви, хлопці, не проти спільної поїздки?

— Ні, звучить чудово, — сказав Ейч, поглядаючи на мене скоса. — Дякую, Оґ.

— Так, спасибі, — повторив я. — Ви наш рятівник.

— Сподіваюся на це, — він похмуро посміхнувся, а потім повернувся до всіх. — Безпечної подорожі, кожному з вас. Скоро побачимося.

А тоді він зник, так само швидко, як і з'явився.

— Що ж, чудово, — сказав я, звертаючись до Ейча. — Арт3 міда і Шото отримали лімузини, а я повинен їхати в аеропорт з твоєю потворною дупою? В якійсь купі лайна, яку ти називаєш будинком на колесах?

— Це не купа лайна, — відповів Ейч, сміючись. — І ти можеш взяти таксі, мудак.

— Це буде цікаво, — сказав я, крадькома кинувши погляд на

Арт3 міду. — Ми всі нарешті зустрінемося особисто.

— Це буде велика честь, — сказав Шото. — З нетерпінням чекаю цього.

— Так, — сказала Арт3 міда, зустрівшись зі мною поглядом. — Не можу дочекатись.

* * *

Після того, як Шото і Арт3 міда вийшли, я дав Ейчу свої координати.

— Це мережа «Штепсель». Подзвони мені, коли приїдеш, і я вийду.

— Буде зроблено, — сказав він. — Слухай, я повинен тебе попередити. Я виглядаю зовсім не так, як мій аватар.

— Ну і що? А хто виглядає? Я не такий високий. Або м'язистий. І мій ніс трохи більший…

— Я просто попереджаю. Зустріч зі мною може бути… трохи шокуючою.

— Гаразд. Чому б тобі прямо зараз не сказати, як ти виглядаєш?

— Я вже в дорозі, — сказав він, ігноруючи запитання. — Побачимось через декілька годин, добре?

— Добре. Щасливої дороги, аміґо.

Незважаючи на мої слова Ейчу, думка про особисту зустріч після всіх цих років хвилювала мене більше, ніж я хотів би визнати. Але це було ніщо в порівнянні з хвилюванням, яке я відчував усередині щодо перспективи зустрічі з Арт3 мідою, коли ми доберемося до Орегону. Спроба уявити цей момент викликала суміш азарту і принизливого жаху. Яка вона в житті? Може, фото у її файлі насправді підробка? Чи в мене ще є якийсь шанс з нею?

З титанічними зусиллями мені вдалося зосередитися на майбутньому бою.

Вийшовши з Підвалу, я розіслав «Заклик до зброї» як глобальне оголошення для кожного користувача ОАЗи. Знаючи, що більшість з цих повідомлень не пройде через спам-фільтри, я також відправив його на кожен форум мисливців. Тоді зняв коротке відео, де мій аватар читав уголос повідомлення, та встановив його на постійний повтор на своєму каналі.

Слово швидко поширилося. Протягом години наш план штурму замку Анорака був головною новиною на кожному каналі. Він супроводжувався заголовками на кшталт «Мисливці оголосили „шісткам“ тотальну війну», «Топ-мисливці звинувачують „ІОІ“ у викраденні та вбивстві», чи «Полювання за

„яйцем“ Галлідея нарешті закінчилося?»

Деякі з каналів новин уже транслювали ролик вбивства Дайто, який я від анонімного джерела надіслав разом з текстом записки Сорренто. Досі «ІОІ» відмовлялася щось коментувати. До цього часу Сорренто мав би дізнатись, що я якимось чином отримав доступ до приватної бази даних «шісток». Якби ж я міг бачити його обличчя, коли він дізнається, як я це зробив — провівши цілий тиждень всього кількома поверхами нижче від його офісу.

Наступні кілька годин я провів одягаючи аватара і готуючись подумки до того, що повинно статися. Коли я вже не тримався на ногах, то вирішив трохи подрімати, поки чекав на прибуття Ейча. Я відключив функцію автоматичного виходу з ОАЗи, вкрився курткою замість ковдри і заснув у тактильному кріслі, стискаючи в одній руці пістолет, який купив раніше того дня.

* * *

Я різко прокинувся від дзвінка Ейча. Він повідомив, що вже чекає ззовні. Я виліз з установки, зібрав речі та повернув орендоване обладнання на стійці реєстрації. Коли вийшов на вулицю, вже настала ніч. Накотилося морозне повітря, наче мене обдали з відра крижаної води.

Крихітний трейлер Ейча стояв усього за кілька ярдів, припаркований біля узбіччя. Це був «Санрайдер» кольору мокко, довжиною близько двадцяти футів, виготовлений десь два десятиліття тому. Дах і більшу частину кузова покривала павутина сонячних батарей та іржа. Вікна були затоновані, тому я не міг бачити, хто всередині.

Я зробив глибокий вдих і перетнув покритий сльотою тротуар, відчуваючи дивне поєднання страху і хвилювання. Коли я підійшов до будинку на колесах, двері з правого боку відчинилися і на тротуар опустилися короткі східці. Я забрався всередину і двері за мною зачинилися. Я опинився в крихітній кухні. Було темно, за винятком світла встановленого в килимову підлогу. Зліва я побачив невелику спальню, затиснуту над батарейним відсіком. Я повернувся і повільно пішов темною кухнею, потім відтягнув бісерну завісу, яка закривала дверний прохід у кабіну.

На місці водія сиділа огрядна афроамериканка, вчепившись у кермо і дивлячись прямо перед собою. Вона була приблизно мого віку, з коротким кучерявим волоссям і шкірою шоколадного кольору, на якій танцювало світло індикаторів приладової панелі.

Одягнена у вінтажну футболку «Rush 2112», цифри деформовані навколо її великих грудей. На ній також були вицвілі чорні джинси і пара шипованих солдатських черевиків. Вона, здавалося, тремтіла, хоч у кабіні й було тепло.

Я стояв і мовчки на неї дивився, чекаючи, коли вона відреагує на мою присутність. Зрештою, вона повернулась і усміхнулася мені. Я одразу впізнав цю чеширську усмішку, яку бачив тисячі разів на обличчі аватара Ейча, під час ночей, які ми провели разом в ОАЗі, розповідаючи погані жарти і дивлячись погані фільми. І не тільки усмішка була знайомою. Я також впізнав її очі і риси обличчя. Не було жодних сумнівів. Молода жінка, яка сиділа переді мною, була моїм найкращим другом — Ейчем.

Мене захлеснула хвиля емоцій. Шок змінився почуттям зради. Як міг він — *вона* — обдурювати мене всі ці роки? Я відчув збентеження, коли згадав усі підліткові відвертості, якими ділився з Ейчем. Людиною, якій довіряв. Яку думав, що знаю.

Коли я нічого не сказав, її погляд опустився на чоботи і залишився там. Я важко сів на пасажирське сидіння, все ще дивлячись на неї, не знаючи, що й сказати. Вона продовжувала крадькома поглядати на мене; потім нервово відвернулась. Вона все ще тремтіла.

Який би гнів чи зраду я не відчував, вони швидко випаровувалися.

Я не міг стриматись. І розсміявся. Це було не по злому, і я знав, що вона це розуміє, тому що її плечі трохи розслабилися і вона полегшено зітхнула. Потім вона теж почала сміятися. Напівсміх, напівсльози, думаю.

— Ей, Ейч, — сказав я, коли наш сміх затих. — Як справи?

— Все добре, Зі, — сказала вона. — Сонечко і веселка.

Її голос теж був знайомим. Просто не такий глибокий, як в мережі. Весь цей час вона використовувала програму, щоб його змінити.

— Ну, — сказав я. — Гляньте на нас. Ось і ми.

— Так, — відповіла Ейч. — Ось і ми.

Запала незручна мовчанка. Я секунду вагався, не знаючи, що робити. Тоді вирішив керуватися інстинктами, перетнув невеликий простір між нами і обійняв її.

— Приємно бачити тебе, старий друже, — сказав я. — Дякую, що приїхала по мене.

Вона відповіла на обійми.

— Я теж рада тебе бачити, — сказала вона. І вона справді мала це на увазі.

Я відпустив її і відступив назад.

— Господи, Ейч, — сказав я, посміхаючись. — Я знав, що ти

щось приховуєш. Але я ніколи не думав…

— Що? — сказала вона, трохи захищаючись. — Ніколи не думав що?

— Що відомий мисливець Ейч, найстрашніший і нещадніший боєць на арені у всій ОАЗі, насправді…

— Товста чорна дівка?

— Я збирався сказати «молода афроамериканка».

Її обличчя потемніло.

— У мене була причина не розказувати, знаєш.

— І я впевнений, що це вагома причина, — відповів я. — Але це дійсно не має значення.

— Не має?

— Звичайно, не має. Ти мій найкращий друг, Ейч. Мій *єдиний* друг, якщо чесно.

— Але я все одно хотіла б пояснити.

— Добре. Але це може почекати, поки ми сядемо на літак? — сказав я. — На нас чекає довга подорож. І я почуватимусь безпечніше, коли ми покинемо це місто.

— Ми вже їдемо, аміґо, — сказала вона, заводячи трейлер.

* * *

Керуючись вказівками Оґа, ми під'їхали до приватного ангара біля аеропорту Колумбуса, де на нас чекав маленький розкішний літак. Оґ організував місце для зберігання трейлера Ейч у сусідньому ангарі. Він був її домом протягом багатьох років, і я міг сказати, що вона нервувалася, залишаючи його позаду.

Наближаючись до літака, ми здивовано витріщились на нього. Я бачив літаки в небі раніше, звичайно, але ніколи не бачив зблизька. Літаки могли дозволити собі лише багаті люди. Цей Оґ може дозволити собі найняти для нас три літаки і оком не кліпнувши, а це було свідченням його шаленого багатства.

Літак був повністю автоматизованим, на борту не було екіпажу. Ми були самі. Спокійний голос автопілота привітав нас на борту, а потім сказав пристебнути ремені і приготуватися до зльоту. За декілька хвилин ми злетіли.

Ми обоє літали вперше, тому першу годину розглядали з вікна краєвиди, поки на висоті десять тисяч футів мчали на захід, в Орегон. Нарешті, коли відчуття новизни вивітрилося, я міг сказати, що Ейч готова до розмови.

— Добре, Ейч, — сказав я. — Розкажи мені свою історію.

Вона сяйнула чеширською усмішкою та зробила глибокий вдих.

— Спочатку все це було ідеєю моєї матері, — сказала вона.

А потім почала розповідати скорочену версію історії свого життя. Її справжнє ім'я — Гелен Гарріс. Вона була всього на кілька місяців старша за мене. Виросла в Атланті, вихована матір'ю-одиначкою. Її батько помер в Афганістані, коли вона була ще дитиною. Її мати, Марія, працювала з дому, в онлайн-центрі обробки даних. На думку Марії, ОАЗа була найкращим, що колинебудь ставалось з не білими людьми. З самого початку Марія використовувала для онлайн-бізнесу білого чоловічого аватара, через відчутну різницю у ставленні і можливостях, які це давало.

Коли Ейч уперше зареєструвалась в ОАЗі, вона скористалась порадою матері та створила білого чоловіка. З дитинства мама дала їй прізвисько «Ейч», тому вона вирішила використати його для своєї онлайн-персони. Через кілька років вона почала відвідувати школу онлайн, її мати збрехала в заяві про расу та стать дочки. Ейч просили надати фотографію для шкільного профіля, і вона надіслала фотореалістичне зображення свого аватара, якого створила за власними рисами.

Ейч розповіла, що не бачилася і не говорила з матір'ю після того, як пішла з дому на своє вісімнадцятиріччя. Це був день, коли Ейч розповіла матері про свою сексуальну орієнтацію. Спочатку вона відмовилася вірити, що її дочка гомосексуалка. Але Гелен зізналась, що вже майже рік зустрічається з дівчиною, з якою познайомилася онлайн.

Пояснюючи все це, вона вивчала мою реакцію. Я насправді не був здивованим. За останні кілька років ми з Ейч обговорювали наше взаємне захоплення жіночими формами безліч разів. І я навіть заспокоївся, дізнавшись, що Ейч мене не обманювала принаймні у цьому.

— Як твоя мати відреагувала, коли дізналася, що у тебе є подруга? — запитав я.

— Ну, виявилось, що вона мала власний набір укорінених упереджень, — відповіла Ейч. — Вона вигнала мене з дому і сказала, що більше ніколи не хоче бачити. Деякий час я була бездомною. Мешкала в різних притулках. А зрештою заробила на арені ОАЗи достатньо, щоб купити будинок на колесах, у якому дотепер жила. Зазвичай я зупинялася тільки для перезарядки батарей.

Продовжуючи говорити, взнавати одне одного, я зрозумів, що ми *вже* знаємо одне одного як облуплених. Протягом років знайомства ми зблизилися на найінтимнішому рівні, між нами виник міцний духовний зв'язок. Я її розумів, довіряв і полюбив, як дорогого друга. Нічого не змінилося, і не могло змінитися через щось настільки несуттєве, як стать, колір шкіри чи сексуальна

орієнтація.

Решта польоту промайнула за мить. Ми з Ейч швидко потрапили в наш старий звичний ритм, і незадовго ми були наче знову в Підвалі, розмовляли про «Quake» чи «Joust». Усі побоювання, які в мене були щодо міцності нашої дружби в реальному світі, зникли ще до приземлення приватного літака Оґа в штаті Орегон.

Ми летіли на захід, на кілька годин випереджаючи схід сонця, тому коли приземлились, було все ще темно. Ми з Ейч просто заціпеніли, коли вийшли з літака, здивовано поглядаючи на місце навколо нас. Навіть у тьмяному світлі місяця краєвид був захоплюючим. З усіх сторін нас оточували темні, високі силуети гір. Вздовж долини позаду нас тягнувся ряд синіх вогнів, окреслюючи приватну злітно-посадкову смугу Оґа. Безпосередньо попереду на краю злітно-посадкової смуги були круті сходи, що вели до грандіозного особняка, побудованого на плато поблизу основи гірського хребта. На відстані з вершин спадало декілька водоспадів.

— Схоже на Рівенделл, — сказала Ейч, забираючи мої слова.

Я кивнув.

— Виглядає точнісінько як Рівенделл у фільмах «Володар перснів», — сказав я, все ще дивлячись захоплено. — Дружина Оґа була великою фанаткою Толкіна, пам'ятаєш? Він збудував це місце для неї.

Ми почули електричний гул позаду — склались сходи літака і зачинилися двері. Двигуни знову завелись і літак приготувався злетіти. Ми стояли і спостерігали за його запуском в чисте, зоряне небо. Тоді розвернулися і почали підніматись сходами, що вели до будинку. Коли ми нарешті досягли вершини, Оґден Морроу вже чекав.

— Ласкаво прошу, друзі мої! — заревів Оґ, розмахуючи руками на знак вітання.

Він був одягнений у картатий халат і капці у вигляді кроликів.

— Ласкаво прошу до мого будинку!

— Дякую вам, сер, — сказала Ейч. — Дякую за запрошення.

— Ах, ви напевно Ейч, — відповів він, стискаючи їй руку.

Якщо він був здивований її виглядом, то не показував цього.

— Впізнаю ваш голос.

Він підморгнув їй, а тоді обійняв. Тоді повернувся і обійняв мене.

— А ви, значить, Вейд — тобто, Парзіваль! Ласкаво прошу! Ласкаво прошу! Це дійсно честь зустріти вас обох!

— Це для нас честь, — сказав я. — Ми дійсно вдячні за

допомогу.

— Ви вже достатньо дякували мені, так що припиняйте вже! — він повернувся і повів нас через широку зелену галявину до свого величезного будинку. — Я не можу сказати вам, наскільки добре мати гостей. Сумно сказати, але я тут зовсім сам, відколи померла Кіра. — Він помовчав; потім розсміявся. — За винятком, звичайно, моїх кухарів, покоївок і садівників. Але всі вони тут живуть, тому не вважаються гостями.

Ні я, ні Ейч не знали, що відповісти, тому просто продовжували посміхатися і кивати. Зрештою я набрався сміливості і спитав:

— А інші вже теж приїхали? Шото і АртЗ міда?

Те, як я сказав «АртЗ міда» змусило Морроу довго і голосно гиготіти. Через кілька секунд я зрозумів, що Ейч теж сміялася.

— Що? — сказав я. — Що смішного?

— Так, — відповів Оґ, посміхаючись. — АртЗ міда прибула першою, кілька годин тому, а літак Шото приземлився близько тридцяти хвилин тому.

— Ми з ними зустрінемося зараз? — запитав я, невдало приховуючи свою тривогу.

Оґ похитав головою.

— АртЗ міда вважає, що зустріч з вами прямо зараз буде непотрібним відволіканням. Вона хотіла почекати до завершення «великої події». І Шото погодився, — він секунду вивчав мене. — Мабуть, це *справді* на краще. У вас великий день попереду.

Я кивнув, відчуваючи дивне поєднання полегшення та розчарування.

— Де вони зараз? — запитала Ейч.

Оґ переможно підняв кулак у повітря.

— Вони вже в ОАЗі, готуються до нападу на «шісток»! — Його голос луною відбився від землі та високої кам'яної кладки особняка. — Йдіть за мною! Час наближається!

Ентузіазм Оґа повернув мене до тями і я відчув у шлунку нервовий вузол. Ми пішли за нашим добродієм у халаті через широкий двір, залитий місячним сяйвом. Підходячи до основного будинку, ми проминули невеликі ворота в квітучий сад. Місце для саду було дивне, і я не міг зрозуміти його мету, поки не побачив у самому центрі великий надгробний камінь. Тоді я зрозумів, що це має бути могила Кіри Морроу. Але навіть при яскравому місячному світлі було занадто темно, щоб розібрати напис на камені.

Оґ завів нас через головний вхід особняка. Світло всередині було вимкнене, але замість того, щоб його ввімкнути, Морроу взяв зі стіни справжній *факел* і ним освітлював нам шлях. Навіть у

тьмяному світлі смолоскипів велич місця заворожувала. Стіни покривали гігантські гобелени і величезна колекція витворів мистецтва, а у передпокої вишикувалися статуї ґарґуйлів і обладунки.

Йдучи за Оґом, я набирався мужності, щоб поговорити з ним.

— Слухайте, я знаю, що зараз, мабуть, не найкращий час, — сказав я. — Але я великий шанувальник вашої роботи. Я ріс, граючи в інтерактивні розвивальні ігри «Halcydonia Interactive». Вони навчили мене читати, писати, рахувати, вирішувати головоломки…

Я продовжував торохкотіти, поки ми йшли, розповідаючи про улюблені ігри його компанії і захоплюючись Оґом.

Ейч, напевно, думала, що я підлещувався, тому що хихотіла протягом всього мого монологу, але Оґ сприйняв його спокійно.

— Це чудово чути, — сказав він, щиро задоволений. — Ми з дружиною пишалися цими іграми. Я радий, що у вас залишились про них теплі спогади.

Завернувши за ріг, ми з Ейч завмерли перед входом до гігантської кімнати, заповненої рядами старих відеоігор. Ми знали, що це колекція класичних відеоігор Джеймса Галлідея — колекція, яку він залишив Морроу після смерті. Оґ озирнувся і побачив, що ми зупинились біля входу, і повернувся нас забрати.

— Обіцяю провести вам екскурсію пізніше, коли все закінчиться, — сказав Оґ важко дихаючи.

Він рухався швидко як для людини його віку і розміру. Він повів нас спіральними кам'яними сходами вниз до ліфта, яким ми спустилися до підвалу Оґа. Декор тут був набагато сучаснішим. Ми йшли за Оґом лабіринтом килимових коридорів, поки не досягли семи круглих дверних отворів, кожен з яких було пронумеровано.

— Ось і прийшли! — сказав Морроу, жестикулюючи факелом. — Це мої імерисивні станції ОАЗи. Найновіші установки «Ґабашоу». OIR-9400.

— Дев'ять тисяч чотириста? Без жартів? — Ейч аж присвиснула. — Здуріти можна.

— А де решта? — запитав я, нервово озираючись навсібіч.

— АртЗ міда і Шото вже в другій і третій кабінках, — сказав він. — Перша кабінка моя. Ви можете обирати з решти.

Я дивився на двері, гадаючи, за якими була АртЗ міда.

Оґ показав на кінець коридору.

— В роздягальнях ви знайдете тактильні костюми всіх розмірів. Ідіть, одягніться і взуйтесь!

Він широко посміхнувся, коли ми з Ейч через кілька хвилин вийшли з роздягальні одягнені в абсолютно нові тактильні

костюми і рукавички.

— Дуже добре! — сказав Ог. — Тепер обирайте кабінку і заходьте. Годинник цокає!

Ейч повернулася до мене обличчям. Я бачив, що вона хотіла щось сказати, але не знаходила слів. Через кілька секунд вона простягнула руку в рукавичці. Я її потис.

— Удачі, Ейч, — сказав я.

— Удачі, Зі, — відповіла вона.

Тоді повернулася до Оґа і сказала:

— Ще раз дякую, Ог.

Перш ніж він встиг відповісти, вона встала навшпиньки і поцілувала його в щоку. А тоді зникла в дверях четвертої кабінки і вони за нею зачинилися.

Оґ посміхнувся їй услід і повернувся до мене обличчям.

— Весь світ допомагає вам чотирьом. Постарайтеся не підвести.

— Ми зробимо все, що в наших силах.

— Я знаю.

Він простягнув мені руку і я потис її.

Я ступив крок до кабінки, а тоді повернув назад.

— Оґ, а можу я поставити вам одне запитання? — сказав я.

Він підняв брову.

— Якщо ти хочеш запитати, що всередині Третіх воріт, я поняття не маю, — сказав він. — І навіть якби мав, то не сказав би. Ти повинен знати, що…

Я похитав головою.

— Ні, не це. Я хотів запитати, що спричинило кінець вашої дружби з Галлідеєм. У всіх дослідженнях, які я провів, я так і не знайшов відповіді. Що трапилося?

Морроу секунду вивчав мене. Йому ставили це запитання під час інтерв'ю багато разів і він завжди його ігнорував. Я не знаю, чому він вирішив розповісти мені. Можливо, він чекав усі ці роки, щоб комусь розказати.

— Це сталось через Кіру. Мою дружину. — Він помовчав, потім відкашлявся і продовжив. — Як і я, він був закоханий в неї ще зі школи. Звичайно, він так і не набрався мужності, щоб діяти. Тому вона ніколи не знала, як він почувався. Як і я. Він не казав мені до нашої останньої розмови, прямо перед смертю. Навіть тоді йому було важко спілкуватися зі мною. Джим ніколи не ладнав з людьми, і не вмів висловлювати емоції.

Я мовчки кивнув і чекав, щоб він продовжив.

— Навіть після того, як ми з Кірою заручились, думаю, Джим все ще плекав деякі надії вкрасти її у мене. Але як тільки ми одружилися, він відмовився від цієї ідеї. Він сказав мені, що

перестав говорити зі мною через ревнощі, які відчував. Кіра була єдиною жінкою, яку він коли-небудь кохав. — Голос Морроу застряг у горлі. — Я можу зрозуміти почуття Джима. Кіра була дуже особливою. Неможливо було не закохатися в неї. — Він посміхнувся мені. — Ти знаєш, як це зустріти когось такого, правда ж?

— Так, — сказав я. Коли зрозумів, що йому більше нічого розказати, сказав: — Дякую, містере Морроу. Дякую, що розповіли мені.

— Прошу, — сказав він.

Він підійшов до своєї імерсивної кабінки і двері відчинились. Всередині я встиг побачити, що його установка містила кілька дивних компонентів, в тому числі модифіковану консоль ОАЗи, яка виглядала як вінтажна консоль Commodore 64. Він озирнувся на мене.

— Удачі, Парзіваль. Вона тобі знадобиться.

— А що ви збираєтеся робити? — запитав я. — Під час битви?

— Сидіти і дивитися, звичайно! — сказав він. — Схоже, це буде найепічніша битва в історії відеоігор.

Він посміхнувся мені востаннє, тоді зайшов у двері й залишив мене в тьмяно освітленому коридорі самого.

Кілька хвилин я думав про все, що Морроу мені розповів. Потім підійшов до імерсивної кабінки і зайшов.

Це була невелика сферична кімната. Блискучий тактильний стілець, підвішений на гідравлічних важелях, що кріпилися до стелі. Там не було всенаправленої бігової доріжки, тому що сама кімната виконувала цю функцію. Перебуваючи в симуляції, можна було йти або бігти в будь-якому напрямку, і сфера оберталася навколо вас, не даючи вам доторкнутись до стіни. Наче всередині гігантської кулі для хом'яка.

Я виліз на стілець і відчув, як він пристосувався до контурів мого тіла. Зі стільця вилізла роботизована рука і надягнула на мене абсолютно новий візор. Він теж відрегулювався і чудово сів. Візор відсканував сітківку і система попросила сказати мою нову фразу-пароль: «Олень флотилія сетек астрономія».

Я зробив глибокий вдих, коли система здійснила вхід.

Я був готовий.

Мій аватар був під зав'язку напакований бафами та озброєний до зубів. Я взяв стільки магічних предметів і зброї, скільки міг втиснути в інвентар.

Все було на місці. Наш план в дії. Пора йти.

Я увійшов в ангар своєї фортеці і натиснув кнопку на стіні, щоб відчинити двері пускової шахти. Вони ковзнули назад, повільно відкриваючи тунель, що вів на поверхню Фалко. Я підійшов до кінця злітно-посадкової смуги, повз хрестокрила і «Воннеґута». Сьогодні я не візьму жодного з них. Вони обидва були хорошими кораблями, з доброю зброєю і захистом, але ні один корабель не пропонував надійний захист в епічній битві, що мала розвернутися на Хтонії. На щастя, у мене тепер з'явився новий засіб пересування.

Я взяв з інвентарю дванадцятидюймового робота Леопардона і встановив його на злітно-посадкову смугу. Незадовго до арешту «IOI» я якийсь час вивчав іграшкового робота і його таємні можливості. Як я і підозрював, цей робот був насправді потужним магічним предметом. Досить швидко я дізнався, що потрібно, аби його активувати. Як і в оригінальному серіалі «Супайдамен», ви викликали робота просто вигукуючи його ім'я. Я зробив це зараз, вживши заходів безпеки — відступив від робота на пристойну відстань, перш ніж закричати:

— Леопардон!

Почувся пронизливий скрегіт наче від розриву металу. За мить крихітний робот виріс до майже ста метрів. Голова робота тепер стирчала крізь відчинені двері шахти в стелі ангара.

Я подивився на робота, милуючись увагою до деталей, яку Галлідей проявив під час кодування. Кожна особливість оригінального японського робота була відтворена, включаючи гігантський блискучий меч і щит з тисненням у вигляді павутини. Коли я наблизився, крихітні дверцята, вбудовані в масивну ліву ногу, відкрили вхід до ліфта. Внутрішньою частиною ноги і тулуба робота я піднявся до кабіни, розташованої усередині броньованих грудей. Коли я сів у капітанське крісло, то побачив в ящику на стіні срібний браслет управління. Я взяв його і одягнув на зап'ястя аватара. Браслет дозволяв голосовими командами управляти роботом в той час, коли я був поза ним.

В консолі переді мною було кілька рядів кнопок, позначених японською мовою. Я натиснув одну з них і двигуни заревіли. Тоді потягнув важіль керування двигуном, подвійні ракетні

прискорювачі в ногах робота запрацювали, піднімаючи його з моєї фортеці у зоряне небо Фалко.

Я помітив, що Галлідей додав на панель управління старий магнітофон «Стерео-8». Над моїм правим плечем була також стійка з касетами до нього. Я схопив одну і вставив у програвач. «Dirty Deeds Done Dirt Cheap» гурту «AC/DC» вибухнула з внутрішніх та зовнішніх динаміків так голосно, що стілець почав вібрувати.

Як тільки робот вилетів з ангара, я крикнув (голосові команди реагували тільки на крик) у браслет управління:

— Трансформація в *«Марвеллер»!*

Ноги, руки і голова робота склалися всередину і зафіксувалися в новій позиції, перетворюючи робота в зореліт відомий як «Марвеллер». Після завершення перетворення я покинув орбіту Фалко і встановив курс на найближчі зоряні ворота.

Коли я вийшов із зоряних воріт в Секторі-10, мій радар засвітився, як новорічна ялинка. Зоряну чорноту навколо мене заповнювали тисячі космічних апаратів кожної марки і моделі — від одномісного корабля до гігантського транспортера розміром з Місяць. Я ніколи не бачив так багато зорельотів в одному місці. Нові з'являлися із зоряних воріт та зліталися з усіх напрямків. Всі кораблі повільно зливалися убік, формуючи довгий дивний караван суден, що тягнувся в сторону Хтонії, крихітної синьо-коричневої кулі віддалік. Схоже, кожна людина в ОАЗі прямувала в Замок Анорака. Я відчув короткий сплеск захвату, хоча знав, що попередження Арт3 міди все ще може виявитися правдою — є шанс, що більшість з цих аватарів тут тільки для того, щоб подивитися на шоу, без жодного наміру фактично ризикувати своїм життям, аби побороти «шісток».

Арт3 міда. Після всього цього часу, вона тепер була в кімнаті всього за кілька футів од мене. Ми зустрінемось особисто, як тільки закінчиться ця битва. Ця думка повинна була лякати мене, але натомість я відчував спокій: що б не трапилося на Хтонії, все, чим я ризикував, вже було того варте.

Я перевів «Мервеллер» назад в конфігурацію робота, а тоді приєднався до параду космічних апаратів. Мій корабель виділявся у величезному масиві суден, адже був єдиним гігантським роботом. Навколо мене швидко сформувалася хмара малих суден, пілотованих допитливими аватарами, які хотіли ближче роздивитися Леопардона. Мені довелось відключити комлінк, бо дуже багато людей намагалися викликати мене і запитати, хто я такий і де взяв такий транспорт.

У міру того, яка планета Хтонія збільшувалась у вікні пілота,

щільність і кількість кораблів навколо мене, здавалося, зростала. Коли я нарешті увійшов в атмосферу планети і почав спускатися до поверхні, це нагадувало політ крізь рій металевих комах. Коли я підлетів до площі навколо Замку Анорака, було важко повірити своїм очам. Концентрована, пульсуюча маса кораблів і аватарів покривала землю і заповнювала повітря. Це було схоже на якийсь потойбічний Вудсток. В усіх напрямках до горизонту тягнулися ряди аватарів, які стояли пліч-о-пліч. Тисячі інших трималися у повітрі чи тільки прилітали. І в центрі всього цього божевілля стояв сам Замок Анорака, дорогоцінний камінь, мерехтливий під прозорим сферичним щитом «шісток». Кожні кілька секунд якийсь безпорадний аватар або корабель ненавмисно влітав у щит і випаровувався, наче комаха у мухоловці.

Коли я підійшов ближче, то побачив відкриту ділянку землі безпосередньо перед входом у замок, але за межами щита. У центрі галявини пліч-о-пліч стояли три гігантські фігури. Натовп навколо них постійно пропихався усередину і потім відступав, бо аватари відтісняли один одного, намагаючись триматись на чималій відстані від Ейч, Арт3 міди і Шото, кожен з яких був усередині блискучого гігантського робота.

Це була моя перша можливість побачити, яких роботів обрали Ейч, Арт3 міда і Шото після проходження Других воріт. За мить я помітив високого жіночого робота, яким керувала Арт3 міда. Він був чорного і хромового кольору, зі складною головою у формі бумеранга і симетричними червоними нагрудниками, що робили його схожим на жіночий варіант Транзора-Зет. Тоді я зрозумів, що це і *була* жіноча версія Транзора-Зет, маловідомий персонаж з оригінального аніме «Мазінгер-Зет», відомий як Мінерва-Ікс.

Ейч обрав Гандама RX-78 з оригінального аніме «Мобільний воїн Гандам», одного зі своїх улюблених. (Хоча я знав, що Ейч була жінкою в реальному житті, її аватар все ще був чоловіком, тому я вирішив надалі говорити про нього в чоловічому роді.)

Шото вивищувався над ними на кілька голів, захований у кабіні Рейдіна, величезного червоно-синього робота з аніме середини сімдесятих «Хоробрий Рейдін». Масивна машина тримала свій фірмовий золотий лук в одній руці, і великий щит з шипами в іншій.

Натовп заревів, коли я пролетів над щитом і завис над іншими. Я зафіксував Леопардона вертикально, зупинив двигуни і впав на землю. Робот приземлився на одне коліно, а удар струсонув землю. Коли я підняв його на ноги, море роззяв почало скандувати ім'я мого аватара:

— Пар-зі-валь! Пар-зі-валь!

Коли знову запала тиша, я повернувся до своїх друзів.

— Гарне прибуття, показушнику, — сказала Арт3міда, використовуючи наш приватний канал зв'язку. — Ти спеціально запізнився?

— Це не моя провина, клянусь, — сказав я, намагаючись звучати спокійно. — Біля зоряних воріт була довга черга.

Ейч кивнув масивною головою робота.

— Усі транспортні термінали на планеті випльовують аватарів ще з минулої ночі, — сказав він, вказуючи на сцену навколо нас масивною головою Гандама. — Це неймовірно. Я ніколи не бачив так багато кораблів та аватарів в одному місці.

— Я теж, — сказала Арт3міда. — Взагалі дивуюсь, як сервер «GSS» витримує навантаження з такою активністю в одному секторі. Але, здається, немає ніяких глюків.

Я оглянувся на море аватарів навколо нас, а потім перевів погляд на замок. Тисячі аватарів та кораблів продовжували гудіти навколо щита, іноді стріляючи кулями, лазерами, ракетами та іншими снарядами, з яких всі відбивались від поверхні без будь-якої шкоди. Усередині сфери тисячі озброєних аватарів «шістки» стояли мовчки, повністю оточуючи замок. Упереміж були ряди танків і винищувачів. За будь-яких інших обставин армія «шісток» здавалася б величною. Можливо, навіть нездоланною. Але перед обличчям нескінченного натовпу, який їх оточував, армія «шісток» була у меншості.

— Отже, Парзіваль, — сказав Шото, повертаючи величезну голову робота у мій бік. — Час шоу, старий друже. Якщо ця сфера не впаде, як ти обіцяв, то буде дуже ніяково.

— Хан здолає цей щит, — процитував Ейч. — Ми повинні дати йому більше часу!

Я засміявся, а тоді правою рукою робота постукав по лівому зап'ястку, вказуючи на час.

— Ейч має рацію. Ще шість хвилин до полудня.

Кінець мого речення заглушив ще один рев натовпу. Прямо перед нами, всередині сфери, відчинились масивні вхідні двері Замку Анорака і звідти вийшов один з «шісток».

Сорренто.

Посміхнувшись на свист і шипіння, яким ознаменувалось його прибуття, Сорренто махнув рукою війську «шісток» перед замком, і вони враз розійшлись, очищаючи великий простір. Сорренто ступив у нього, опинившись прямо навпроти нас, всього лише за кілька десятків метрів на іншій стороні щита. Десять інших аватарів «шісток» вийшли з замку і стали позаду Сорренто, кожен з них стояв на пристойній відстані один від одного.

— У мене погане передчуття, — пробурмотіла Арт3міда в гарнітуру.

— Так, — прошепотів Ейч. — У мене теж.

Сорренто оглянув сцену, потім посміхнувся нам. Коли він заговорив, його голос підсилювали через потужні гучномовці встановлені на винищувачах і танках «шісток», через що його було чутно всім по всій території. А оскільки там були камери і журналісти з основних каналів новин сьогодення, слова транслювалися на весь світ.

— Ласкаво просимо до Замку Анорака, — сказав Сорренто. — Ми чекали на вас. — Широким жестом він вказав на розлючений натовп навколо. — Я повинен сказати, ми трохи здивовані, що вас сьогодні з'явилося так багато. Навіть найдурнішим з вас вже мало стати очевидним, що ніщо не може пройти повз наш щит.

Його звернення зустріли оглушливим гуркотом погроз, образ і барвистої лайки. Я почекав, тоді підняв руки робота, закликаючи до тиші. Після того, як настала певна подоба мовчання, я заговорив по каналу спільного зв'язку, який мав той же ефект, що і гігантська система гучномовців.

— Помиляєшся, Сорренто. Ми зайдемо. Опівдні. Ми всі.

Мисливці здійняли схвальний галас. Сорренто не став чекати, поки той стихне.

— Ви можете спробувати, — сказав він, все ще посміхаючись.

Тоді взяв з інвентарю якийсь предмет і поклав на землю перед собою. Я збільшив зображення і відчув, як щелепи стиснулися. Це був іграшковий робот. Двоногий динозавр з броньованою шкірою і парою великих гармат, встановлених на лопатках. Я одразу впізнав його з декількох фільмів кінця минулого століття про японського монстра.

Мехагодзілла.

— *Кір'ю!* — крикнув Сорренто.

Почувши командне слово, крихітний робот миттєво виріс у розмірі, поки не став заввишки майже як Замок Анорака. Вдвічі вищим за «гігантських» роботів, якими керували Ейч, Шото, Арт3 міда та я. Броньована голова механічної ящірки майже торкалася верхньої частини сферичного щита.

Серед натовпу запала благоговійна тиша, а потім піднявся гул страху тисяч присутніх мисливців. Вони впізнали цього металевого гіганта. І знали, що він майже нездоланний.

Сорренто зайшов через двері в одній з масивних п'ят. Через кілька секунд очі звіра засвітилися яскраво-жовтим. Він відкинув голову, відкрив свою зубасту пащу і видав пронизливий металевий рев.

За сигналом десять аватарів «шісток», що стояли позаду Сорренто, витягли іграшкових роботів і активували їх. П'ять з них були величезними роботизованими левами, які формували

Вольтрона. Інші п’ять — гігантськими роботами з «Роботеха» і «Євангеліона».

— *От лайно,* — прошепотіли Арт3міда і Ейч в унісон.

— Ну ж бо! — зухвало крикнув Сорренто.

Його заклик луною рознісся багатолюдним горизонтом.

Багато з мисливців на лінії фронту мимовільно відступили назад. Кілька інших розвернулися і втікали з усіх сил. Але Ейч, Шото, Арт3міда і я не відступали.

Я перевірив час на дисплеї. Менше хвилини. Я натиснув кнопку на панелі управління Леопардона і мій гігантський робот витяг свій блискучий меч.

* * *

Я не бачив особисто, але можу з певною точністю розповісти, що відбулося далі:

«Шістки» спорудили позаду Замку Анорака великий броньований бункер, наповнений піддонами зброї і бойовими механізмами, які вони телепортували до активації щита. Вздовж східної стіни бункера стояло тридцять дроїдів постачання. Через брак уяви дизайнера дроїдів вони всі виглядали як робот Джонні П’ять з фільму «Коротке замикання» 1986 року. «Шістки» використовували цих дроїдів в основному як служок, щоб ті виконували дрібні завдання, поповнювали обладнання та боєприпаси військ.

Рівно за хвилину до полудня дроїд постачання SD-03 ввімкнувся і від’єднався від зарядної станції, тоді на своїх танкових гусеницях під’їхав до сховища зброї на протилежному кінці бункера. Біля входу стояло двоє роботизованих вартових. SD-03 передав їм заявку на отримання, яку я сам надіслав в інтранеті «шісток» два дні тому. Вартові підтвердили форму і відійшли, дозволяючи SD-03 закотитися в кімнату. Він проминув стелажі тривалого зберігання, де був широкий спектр зброї: магічні мечі, щити, електричні обладунки, плазмові рушниці, рейкові гармати та незліченна кількість іншого озброєння. Нарешті дроїд зупинився. Стелаж навпроти нього містив п’ять великих пристроїв у формі восьмигранника, розміром приблизно з футбольний м’яч. На одній зі сторін кожен пристрій мав невелику контрольну панель і серійний номер. SD-03 знайшов серійний номер, який відповідав номеру в заявці. Виконуючи інструкції, які я запрограмував, маленький дроїд своїм кігтеподібним вказівним пальцем ввів на панелі управління пристрою серію команд. Коли все було готове, невеликий

індикатор над клавіатурою змінився з зеленого на червоний. SD-03 взяв восьмигранник у руки. Коли він покинув сховище, з комп'ютеризованого інвентарю «шісток» віднялася одна бомба з антиматерії.

SD-03 викотився з бункера і піднявся кількома пандусами та сходами, які «шістки» побудували на зовнішній стіні замку, щоб забезпечити доступ до верхніх рівнів. Дорогою дроїд проминув декілька контрольно-пропускних пунктів. Кожного разу роботизовані вартові сканували його і виявляли, що він має доступ куди б в біса не захотів. Коли SD-03 досяг найвищого рівня Замку Анорака, він викотився на великий оглядовий майданчик.

Можливо, SD-03 привернув кілька цікавих поглядів від елітних аватарів «шісток», які охороняли платформу. Цього я не можу знати. Але навіть якщо охоронці і здогадались, що має статися, і відкрили вогонь, було вже занадто пізно, щоб його зупинити.

SD-03 продовжував котитись прямо до центру даху, де високорівневий маг «шісток» тримав у руках Сферу Осувокса — артефакт, який створював сферичний щит навколо замку.

Тоді, виконуючи мої останні інструкції, SD-03 підняв бомбу з антиматерії над головою і детонував її.

Вибух випарував дроїда постачання разом з усіма аватарами на платформі, в тому числі мага «шісток», який тримав Сферу Осувокса. В ту мить, коли він помер, артефакт деактивувався і впав на тепер порожню платформу.

0035

Блискучий спалах світла, що супроводжував детонацію, на секунду засліпив мене. Коли він зник, очі знову сфокусувалися на замку. Щит упав. Тепер ніщо крім відкритого і порожнього простору не розділяло могутні армії «шісток» і мисливців.

Близько п'яти секунд нічого не відбувалося. Час, здавалося, зупинився і все було тихо та спокійно. А тоді почалося пекло.

Сидячи на самоті в кабіні робота, я видав беззвучний крик радості. Неймовірно, але мій план спрацював. У мене не було часу святкувати, адже я тепер був у самому центрі найбільшого бою в історії ОАЗи.

Навіть не знаю, чого я очікував далі. Я сподівався, що, можливо, десята частина присутніх мисливців приєднається до нашого нападу на «шісток». Але за кілька секунд стало зрозуміло, що до битви приєднався кожен. Лютий бойовий клич піднявся серед моря аватарів навколо нас і вони кинулися вперед, нападаючи на армію «шісток» з усіх сторін. Повна відсутність вагання здивувала мене, адже було очевидно, що багато хто з них кинувся назустріч неминучій смерті.

Я з подивом спостерігав, як дві могутні сили зіткнулися навколо мене, на землі й в небі. Це була хаотична захоплива сцена, наче між собою стукнули осиний і бджолиний вулик, а тоді кинули на гігантський мурашник.

Арт3 міда, Ейч, Шото і я стояли в центрі всього цього. Спочатку я боявся навіть поворухнутися, щоб не розтрощити мисливців, що роїлися навколо та біля ніг мого робота. Сорренто, однак, нічого не чекав. Він кинувся до нас, розчавивши кілька десятків аватарів (у тому числі кілька власних воїнів) титановими ногами свого робота. Кожен його крок створював на скелястій поверхні невеликий кратер.

— Ой-ой, — почув я бурмотіння Шото, коли його робот прийняв захисну позу. — Зараз почнеться.

Роботи «шісток» вже отримували величезну кількість пострілів з усіх сторін. Сорренто отримував більше, ніж будь-хто інший, тому що його робот був найбільшою мішенню на полі бою. І кожен мисливець зі зброєю не міг стримати пориву вистрілити в нього. Стіна снарядів, фаєрболів, магічних ракет і лазерних блискавок швидко знищили або відключили інших роботів «шісток» (які навіть не отримали шансу сформувати Вольтрон). Але робот Сорренто залишився неушкодженим. Кожен снаряд, що вціляв у нього, рикошетив од броньованого тіла не завдаючи ушкоджень. Десятки космічних кораблів літали і дзижчали

навколо нього, обсипаючи його ракетними пострілами, але ці атаки також не давали ефекту.

— Зараз отримаєш! — крикнув Ейч по комлінку. — Наче у «Червоному світанку»!

І після цих слів випустив увесь арсенал Гандама в Сорренто. У той же час, Шото почав стріляти з лука Рейдіна, а робот Арт3 міди — якимись червоними енергетичними променями, що виходили з гігантських металевих грудей Мінерви-Ікс. Аби не залишатися осторонь, я використав золотий бумеранг Леопардона, який запускався з чола робота.

Всі наші атаки потрапили в ціль, але лише зброя Арт3 міди завдала Сорренто якоїсь шкоди. Вона відірвала шматок з правої лопатки металевої ящірки і ліквідувала встановлену там гармату. Але Сорренто не зупинявся. Він продовжував наступати, а очі Мехаґодзілли почали світитися яскраво-синім. Сорренто відкрив рота і з його пащі вистрілила синя блискавка. Промінь вдарився об землю прямо перед нами і почав насуватися, залишаючи в землі глибоку борозну та випаровуючи кожного аватара і корабель на своєму шляху. Нам вдалося уникнути удару, піднявши роботів у повітря, хоча в мене ледь не потрапило. Через секунду блискавка згасла, але Сорренто продовжував йти вперед. Я помітив, що очі його робота вже не світилися синім. Схоже, блискавка потребує перезарядки.

— Думаю, що ми досягли головного боса, — пожартував Ейч по комлінку.

Ми розділились і кружляли над Сорренто, що робило нас рухомими мішенями.

— Ну його, люди, — сказав я. — Не думаю, що ми зможемо його знищити.

— Проникливе спостереження, Зі, — сказала Арт3 міда. — Якісь ідеї?

Я на секунду задумався.

— Як щодо того, щоб я відволік його, поки ви троє обійдете і потрапите в замок?

— Звучить, як план, — відповів Шото.

Але замість того, щоб попрямувати до замку, він нахилився і полетів прямо на Сорренто, скорочуючи відстань між ними за лічені секунди.

— Йдіть! — крикнув він по комлінку. — Цей виродок мій!

Ейч полетів праворуч від Сорренто, Арт3 міда звернула вліво, а я злетів над ним. Шото зіткнувся з Сорренто віч-на-віч, і різниця у розмірі їхніх роботів була тривожною. Робот Шото виглядав наче іграшка поруч з металевим драконом Сорренто. Тим не менше, Шото зупинив двигуни і впав на землю прямо перед

Мехаґодзіллою.

— Швидше, — почувся крик Ейча. — Двері замку відчинені!

З висоти я міг бачити, що армію «шісток» навколо замку вже прорвав нескінченний натовп ворожих аватарів. Ряди «шісток» були розбиті, і сотні мисливців пробігали повз, до входу замку, тільки щоб виявити, що не можуть перетнути поріг без копії Кришталевого ключа.

Ейч розвернувся прямо переді мною. За сто футів од землі він вискочив з кабіни Гандама і одразу прошепотів командне слово. Коли гігантський робот стиснувся до свого початкового розміру, він схопив його і поклав назад в інвентар. Тепер, літаючи якимось магічним способом, аватар Ейча приземлився, пройшов через групу мисливців на вході до замку і зник за подвійними дверима. Секундою пізніше АртЗ міда виконала аналогічний маневр, складаючи робота в повітрі та залітаючи у замок за Ейчем.

Я спрямував Леопардона в різке піке і був готовий йти за ними.

— Шото, — крикнув я по комлінку. — Ми заходимо всередину! Ходімо!

— Ідіть, — відповів Шото. — Я зразу за вами.

Але щось у його голосі схвилювало мене, і я повернув свого робота назад. Шото ширяв над Сорренто, недалеко від його правого флангу. Сорренто повільно розвернув робота і почав відступати до замку. Тепер було видно, що слабкістю його робота була недостатня швидкість. Повільний рух і атаки Мехаґодзілли збалансовували його невразливість.

— Шото! Чого ти чекаєш? Ходімо!

— Ідіть без мене, — відповів Шото. — Цей сучий син повинен мені заплатити.

Перш ніж я встиг щось відповісти, Шото напав на Сорренто, розмахуючи гігантськими мечами в руках робота. Леза врізались у правий бік Сорренто, створюючи вибух іскор, і, на мій подив, завдавали йому шкоди. Коли дим розсіявся, права рука Мехаґодзілли ледь трималась. Вона була майже відірвана біля ліктя.

— Схоже, ти тепер підтиратимешся лівою рукою, Сорренто! — переможно крикнув Шото.

Тоді розвернув Рейдіна в мій бік, у напрямку замку. Але Сорренто вже обернув голову робота і прицілився блакитними очима.

— Шото! — закричав я. — Обережно!

Але мій голос заглушив звук блискавки з пащі дракона. Вона вдарила робота Шото прямо по центру спини і він вибухнув у помаранчевій вогняній кулі.

Я почув короткий тріск статики по комлінку. Гукнув ім'я Шото, але він не відповідав. Тоді на екрані з'явилось повідомлення, що Шото щойно зник з Табло.

Він був мертвим.

Усвідомлення цього трохи невчасно мене приголомшило, адже блискавка Сорренто все ще рухалась землею, наближаючись до мене по діагоналі стіною замку. Я нарешті відреагував — занадто пізно — і Сорренто влучив у нижню частину мого тулуба, за секунду до того, як блискавка згасла.

Нижню частину мого робота щойно відірвало геть. Всі попереджувальні індикатори в кабіні загорілися, а робот почав падати з неба двома половинками.

Якимось чином я зумів дотягнутися і смикнути за ручку катапульти над сидінням. Люк кабіни пілота відскочив і я стрибнув за секунди до того, як робот розбився на сходах замку, вбивши кілька десятків аватарів, які там стояли.

Реактивні черевики аватара активувалися якраз перед падінням на землю, я швидко відрегулював налаштування імерсивної установки, бо тепер контролював аватара, а не гігантського робота. Мені вдалося приземлитися на ноги перед замком, просто біля уламків Леопардона. Після приземлення на мене впала тінь. Я обернувся і побачив робота Сорренто, який затуляв небо. Він підняв свою масивну ліву ногу, щоб розчавити мене.

Я розбігся і стрибнув, в повітрі активуючи реактивні чоботи. Поштовх відкинув мене якраз вчасно, коли величезна нога Мехаґодзілли опустилася, утворюючи кратер у тому місці, де я стояв секундою раніше. Металевий звір випустив ще один гучний вереск, а тоді глухий сміх. Сміх Сорренто.

Я зупинив двигуни чобіт, скрутився клубком, покотився по землі і став на ноги. Я глянув на металеву голову ящірки. Її очі ще не світились — поки що. Я міг знову активувати реактивні чоботи і потрапити до замку, перш ніж Сорренто знову вистрілить. Він не зможе піти за мною — не в костюмі гігантського робота.

Я чув, як Арт3 міда і Ейч кричали по комлінку. Вони вже були всередині, стояли перед воротами і чекали на мене.

Мені потрібно було просто залетіти в замок і приєднатися до них. Ми троє зможемо відчинити ворота й увійти, перш ніж Сорренто нас наздожене. Я був у цьому впевнений.

Але я не рухався. Натомість вийняв Бета-капсулу і тримав невеликий металевий циліндр на долоні аватара.

Сорренто намагався мене вбити. І у процесі вбив мою тітку і кількох сусідів, в тому числі чарівну стареньку місіс Ґілмор, яка й

мухи не скривдила. Він також убив Дайто, і навіть якщо я ніколи не зустрічав його особисто, Дайто був моїм другом.

І просто зараз Сорренто вбив аватара Шото, забираючи в нього шанс увійти в Треті ворота. Сорренто не заслуговує своєї влади чи посади. Він заслуговує, як я тоді вирішив, публічного приниження і поразки. Він заслуговує, щоб весь світ спостерігав, як йому надирають зад.

Я підняв Бета-капсулу високо над головою і натиснув кнопку активації.

Сліпуче спалахнуло світло, і небо почервоніло, коли мій аватар змінився, виріс і трансформувався в гігантського червоно-срібного гуманоїдного інопланетянина з палаючими овальними очима, дивним плавником на голові та індикатором на грудях. На наступні три хвилини я став Ультраменом.

Мехаґодзілла перестав верещати. Він дивився вниз, де щойно стояв мій аватар. Тепер його голова повільно піднялася вгору, оцінюючи розміри нового супротивника, поки наші очі не зустрілися. Тепер я стояв з роботом Сорренто лицем до лиця, майже точно відповідаючи його висоті та розміру.

Робот Сорренто ступив кілька незграбних кроків назад. Його очі знову почали світитися.

Я пригнувся і прийняв наступальну позу, в кутку екрану з'явився таймер з відліком трьох хвилин.

2:59. 2:58. 2:57.

Нижче таймера було меню різних видів енергетичних атак Ультрамена японською мовою. Я швидко обрав «спесіумний промінь» і склав руки перед собою, одну горизонтально, а іншу вертикально, утворюючи хрест. З передпліч вистрілив пульсуючий промінь білої енергії, вдаривши Мехаґодзіллу в груди і відкинувши його назад. Втративши рівновагу, Сорренто не впорався з керуванням і заплутався у власних гігантських ногах. Його робот впав на землю, приземлившись на бік.

Радісні вигуки здійнялися від тисяч аватарів, що спостерігали з хаотичного поля бою навколо нас.

Я піднявся у повітря і злетів угору на півкілометра. Тоді почав падати ногами вперед, спрямовуючи підбори чобіт безпосередньо на вигнутий хребет Мехаґодзілли. Коли ноги вдарились об металевого звіра, у нього всередині щось зламалось під моєю нищівною вагою. З рота повалив дим, а синє світло в очах швидко згасло.

Я виконав сальто назад і приземлився за поваленим роботом. Його єдина робоча рука дико крутилась, а хвіст і ноги металися. Сорренто, здавалося, з усіх сил намагався поставити звіра на

ноги.

Я вибрав з меню зброї «ятсуакі корін»: *Ультра-нарізка.* У правій руці з'явилася циркулярна пила з яскравої блакитної енергії. Я кинув її в Сорренто, наче фрісбі. Вона зі свистом розітнула повітря і вдарила Мехаґодзіллу в живіт. Енергетичне лезо розрізало металеву шкіру, як тофу, розділяючи робота на дві половини. Безпосередньо перед тим, як вся машина вибухнула, від шиї відокремилась голова. Сорренто катапультувався. Але оскільки робот лежав, голова відлетіла паралельно землі. Сорренто швидко відрегулював ракети і почав підніматися в небо. Перш ніж він відірвався надто далеко, я знову схрестив руки і спесіумний промінь пронизав голову. Вона розлетілася з надзвичайно приємним вибухом.

Натовп божеволів.

Я перевірив Табло і переконався, що номер Сорренто зник. Його аватар був мертвим. Але я не дуже радів, бо знав, що він явно просто зараз виштовхував з гаптичного крісла когось зі своїх підопічних і забирав собі його аватара.

Коли я деактивував Бета-капсулу, на таймері залишалось ще п'ятнадцять секунд. Розмір та вигляд аватара миттєво повернулися до нормальних. Я розвернувся, активував реактивні чоботи і полетів у замок.

Я підійшов до протилежного кінця величезного фойє, Ейч і Арт3міда вже чекали мене біля Кришталевих воріт. На підлозі навколо них валялися більше десятка тіл недавно вбитих аватарів «шісток», повільно зникаючи в повітрі. Здається, я пропустив коротку і запеклу перестрілку.

— Не чесно, — сказав я, вирубивши реактивні чоботи і приземлившись біля Ейча. — Могли хоча б одного залишити мені.

Арт3міда не відповіла. Просто показала середній палець.

— Вітаю з убивством Сорренто, — сказав Ейч. — Це, звичайно, була епічна битва. Але ти все одно повний ідіот. Ти це знаєш, правда?

— Так, — я знизав плечима. — Знаю.

— Ти такий егоїстичний мудак! — закричала Арт3міда. — А якби тебе вбили?

— Не вбили ж? — сказав я, обходячи її, щоб дослідити Кришталеві ворота. — Тому заспокойтеся і відчинімо цю річ.

Я оглянув замкову щілину в центрі дверей, потім подивився на слова, надруковані прямо над ними.

Любов. Надія. Віра.

Я дістав копію Кришталевого ключа і підняв його вгору. Ейч і Арт3міда взяли з мене приклад і теж підняли свої ключі.

Нічого не сталося.

Ми всі обмінялися зацікавленими поглядами. Тоді мені в голову прийшла ідея і я прочистив горло.

— «Три — магічне число», — повторив я перші рядки з пісні «Шкільного року!».

Як тільки я промовив слова, Кришталеві ворота засвітилися, а тоді по обидва боки від першої замкової шпарини з'явилися дві.

— Вийшло! — прошепотів Ейч. — Очманіти. Не можу в це повірити. Ми справді тут. Перед Третіми воротами.

— Нарешті, — кивнула Арт3 міда.

Я вставив свій ключ у замкову щілину по центру. Ейч — у щілину зліва, а Арт3 міда — справа.

— За годинниковою стрілкою? — сказала Арт3 міда. — На рахунок три?

Ми з Ейчем кивнули. Арт3 міда дорахувала до трьох, і ми разом повернули ключі. Спалахнуло синє світло, наші ключі і самі кришталеві двері зникли. А тоді перед нами відчинилися Треті ворота, кришталеві двері, що вели прямо у вир зірок.

— Нічого собі, — почувся шепіт Арт3 міди поруч зі мною. — Ось ми й тут.

Коли ми ступили вперед, готуючись зайти у ворота, я почув оглушливий вибух — наче сам всесвіт розколовся навпіл.

А тоді ми всі померли.

0036

Коли аватара вбивають, екран не гасне одразу. Натомість, ви автоматично переходите у споглядання від третьої особи, спостерігаючи останні миті життя аватара.

За долю секунди після громового пострілу перспектива змінилася, і я вже дивився на трьох наших аватарів, заціпенілих перед відчиненими воротами. Тоді все заповнив спалах білого світла під супровід оглушливої звукової хвилі. Так я завжди уявляв собі смерть від ядерного вибуху.

Я побачив скелети наших аватарів усередині прозорих обрисів нерухомих тіл. Тоді показник здоров'я аватара впав до нуля.

Вибухова хвиля прибула пізніше, знищуючи все на своєму шляху — наших аватарів, підлогу, стіни, сам замок, і тисячі аватарів навколо. Все перетворилося у розпорошений пил, який повис у повітрі на секунду, перш ніж повільно осісти на землю.

Усю поверхню планети було стерто. Територія навколо Замку Анорака, яку до того заповнювали тисячі аватарів, тепер була безплідною пусткою. Знищило всіх і все. Залишилися тільки Треті ворота — кришталеві двері, що висіли у повітрі над кратером, де хвилиною раніше стояв замок.

Мій початковий шок швидко перетворився у жах, коли я зрозумів, що тільки що відбулося.

«Шістки» підірвали Катакліст.

Це було єдиним поясненням. Тільки такий неймовірно потужний артефакт міг це зробити. Він не тільки повбивав усіх аватарів у секторі, але і знищив Замок Анорака, фортецю, яка досі була непорушною.

Я дивився на відчинені двері, що висіли у повітрі, і чекав неминучого останнього повідомлення, яке мало з'явитися в центрі екрана. Слова, які зараз повинен бачити кожен аватар у секторі: «Кінець гри».

Але коли на екрані нарешті з'явилися слова, там було зовсім інше повідомлення: «Вітаємо! У вас є додаткове життя!».

Я здивовано дивився, як мій аватар знову матеріалізувався в тому ж місці, де помер кілька секунд тому. Я знову стояв перед відчиненими воротами. Але вони тепер висіли на висоті кількох десятків метрів над поверхнею планети, над кратером, що утворився на місці замку. Коли аватар нарешті матеріалізувався, я помітив, що підлоги, на якій я стояв раніше, тепер не було. Як і моїх реактивних черевиків, і всього іншого, що я мав.

Я на мить завис у повітрі, як Вайл І. Койот у старих

мультфільмах про дорожнього бігуна. А тоді почав падати. Я відчайдушно спробував схопитися за відчинені ворота, але до них було не дотягнутися.

Я вдарився об землю і втратив од удару третину здоров'я. Тоді повільно підвівся та озирнувся. Я стояв у величезному кубовидному кратері — просторі, де стояли фундамент і нижні рівні Замку Анорака. Він був абсолютно пустим і страхітливо тихим. Не було ні уламків од зруйнованого замку, ні уламків кораблів і літаків, які заповнювали небо. Взагалі не було жодних ознак грандіозного бою. Катакліст знищив усе.

Я подивився на аватара і побачив, що тепер одягнений у чорну футболку і сині джинси — одяг за замовчуванням для кожного новоствореного аватара. Тоді відкрив статистику та інвертар. Рівень і характеристики аватара не змінилися, але інвентар був абсолютно порожнім, за винятком однієї речі — четвертака, отриманого після ідеальної гри у «Pac-Man» на Архаїді. Тоді я додав його в інвентар і вже не міг забрати. Тому не міг накласти закляття чи визначити, що це за предмет. Я не мав можливості дізнатись справжнє призначення або сили четвертака. А під час бурхливих подій останніх кількох місяців я взагалі про нього забув.

Але тепер я знав, що це таке — одноразовий артефакт, який давав аватарові додаткове життя. До цього моменту я навіть не знав, що таке можливо. В історії ОАЗи не було жодного запису про те, як аватар здобуває додаткове життя.

Я вибрав четвертак з інвентарю і спробував знову видалити його. На цей раз я зміг взяти його в руку. Тепер, коли єдину силу артефакта використали, він вже не володів магічними властивостями. Тепер це був звичайний четвертак.

Я дивився прямо на кришталеві ворота за двадцять метрів од мене. Вони все ще були там, відчинені навстіж. Але я поняття не мав, як до них добратись. У мене не було ні реактивних чобіт, ні корабля, ні магічних предметів чи завчених заклинань. Нічого такого, що дозволило б мені літати. І я не бачив драбини поблизу.

Ось він я, стою біля Третіх воріт, але не можу до них дістатися.

— Ей, Зі? — почув я голос. — Ти мене чуєш?

Голос Ейча вже не був чоловічим. Я чув його, ніби він розмовляв зі мною по комлінку. Але це не мало сенсу, тому що мій аватар більше *не мав* комлінку. А аватар Ейча був мертвим.

— Де ти? — запитав я порожнечу.

— Помер, як і всі інші, — сказав Ейч. — Усі, крім тебе.

— Тоді як я можу тебе чути?

— Оґ під'єднав нас до твого аудіо і відео каналів. Щоб ми

могли бачити і чути все що й ти.

— Ох, — сказав я.

— Ти не проти, Парзіваль? — почув я голос Оґа. — Якщо проти, так і скажи.

Я на секунду задумався.

— Ні, все в порядку, — сказав я. — Шото і Арт3 міда теж слухають?

— Так, — сказав Шото. — Я тут.

— Ага, тут ми, тут, — сказала Арт3 міда, ледь стримуючи лють у голосі. — І ми всі мертві. Питання в тому, чому ти теж не мертвий, Парзівалю?

— Так, Зі, — сказала Ейч. — Нам трохи *цікаво*. Що сталося?

Я вийняв четвертак і підняв перед очима.

— Я виграв цей четвертак на Архаїді кілька місяців тому за ідеальну гру в «Pac-Man». Але я не знав сили цього артефакту. До цього моменту. Виявилося, він дає додаткове життя.

На мить запанувала тиша; а тоді Ейч почав сміятися.

— Ну й щасливчик ти, сучий сину! Новини повідомляють, що кожнісінький аватар у секторі був щойно вбитий. Більше половини населення ОАЗи.

— Це був Катакліст? — запитав я.

— А що ж іще, — відповіла Арт3 міда. — «Шістки», напевно купили його з аукціону кілька років тому. І весь цей час чекали слушного моменту, щоб підірвати.

— Але вони вбили свої війська теж, — сказав Шото. — Для чого?

— Думаю, що більшість з них були вже мертві, — сказала Арт3 міда.

— У «шісток» не було вибору, — сказав я. — Це був єдиний спосіб зупинити нас. Ми вже відчинили Треті ворота і майже зайшли всередину, коли вони підірвали цю штуку… — я зупинився, дещо усвідомивши. — Як вони дізналися, що ми їх відчинили? Хіба що…

— Вони слідкували за нами, — сказав Ейч. — «Шістки», мабуть, розмістили навколо воріт камери спостереження.

— Отже, вони бачили, як ми їх відчиняємо, — сказала Арт3 міда. — А це означає, що вони тепер теж знають, як це зробити.

— Яка різниця? — втрутився Шото. — Аватар Сорренто мертвий. Як і інші «шістки».

— Помиляєшся, — сказала Арт3 міда. — Перевір Табло. Під Парзівалем ще двадцять аватарів «шісток». І їхні рахунки свідчать про те, що кожен з них має копію Кришталевого ключа.

— Чорт! — сказали Ейч і Шото разом.

— «Шістки» знали, що, можливо, доведеться підірвати Катакліст, — сказав я. — Тому вжили заходів безпеки і перемістили деяких аватарів поза Сектором Десять. Вони, напевно, чекали у винищувачах біля кордону сектора, в безпеці.

— Маєш рацію, — сказав Ейч. — А це означає, що ще двадцять «шісток» прямують прямо зараз до тебе, Зі. Тому рухай задом і йди всередину цих воріт. Мабуть, це твій єдиний шанс їх пройти. — Він переможено зітхнув. — Це кінець для нас. Ми вболіваємо за тебе, аміґо. Удачі.

— Дякую, Ейч.

— *Ґокун о інорімасу,* — сказав Шото. — Зроби все можливе.

— Постараюсь, — сказав я.

Тоді став чекати на благословення АртЗ міди.

— Удачі, Парзівалю, — сказала вона після довгої паузи. — Ейч має рацію, знаєш. У тебе не буде другого шансу. І в жодного з мисливців теж. — Вона ніби стримувала сльози. Потім зробила глибокий вдих і сказала, — Не облажайся.

— Ґаразд, — сказав я. — Взагалі ніякого тиску, правда?

Я знову подивився на недосяжні ворота в повітрі наді мною. Потім опустив погляд і почав сканувати територію, відчайдушно намагаючись придумати, як туди дістатись. Щось привернуло мою увагу — поблизу протилежного кінця кратера миготіло кілька пікселів. Я побіг туди.

— Е-е, не хочу бути надокучливим пасажиром, — сказав Ейч. — Але куди, чорт забирай, ти йдеш?

— Всі речі мого аватара знищив Катакліст. Тому зараз у мене немає нічого, щоб піднятися до воріт.

— Ти, напевно, жартуєш! — зітхнув Ейч. — «Шістки» вже в дорозі!

Я підходив до об'єкту на відстані, і він поступово ставав чіткішим. Це була Бета-капсула, яка висіла за кілька сантиметрів над землею, обертаючись за годинниковою стрілкою. Катакліст спопелив у секторі все, що можна було, але артефакти були незнищенними. Як і ворота.

— Бета-капсула! — закричав Шото. — Її, мабуть, відкинуло силою вибуху. Ти можеш використати її, щоб стати Ультраменом і підлетіти до воріт!

Я кивнув, підняв капсулу над головою, і натиснув кнопку збоку для активації. Але нічого не сталося.

— Чорт! — пробурмотів я, зрозумівши причину. — Нічого не вийде. Її можна використовувати тільки раз на день. — Я поклав Бета-капсулу в інвентар і продовжив сканувати землю навколо. — Тут повинні бути розкидані й інші артефакти, — сказав я.

Тоді почав бігати по периметру фундаменту замку,

продовжуючи шукати.

— Хтось з вас мав при собі артефакти? Такі, що допоможуть мені літати? Або телепортуватися?

— Ні, — відповів Шото. — У мене не було артефактів.

— Мій меч Ба'Гір був артефактом, — сказав Ейч. — Але він не допоможе дістатися до воріт.

— Мої конверси допоможуть, — сказала Арт3міда.

— Твої «конверси»? — повторив я.

— Моє взуття. Чорні «Чак Тейлор олл старз». Вони дарують власнику швидкість і змогу літати.

— Дуже добре! Чудово! — сказав я. — Тепер просто потрібно їх знайти.

Я продовжив бігти вперед, скануючи землю. Через хвилину знайшов меч Ейча і додав у інвентар, але знадобилось ще п'ять хвилин, щоб знайти чарівні кеди Арт3міди недалеко від південного краю кратера. Я надів їх і вони ідеально трансформувались під мій розмір.

— Я обов'язково поверну їх тобі, Арті, — сказав я, коли закінчив зі шнурками. — Обіцяю.

— Постарайся, — сказала вона. — Вони мої улюблені.

Я розбігся, підстрибнув і злетів у повітря. Зробив петлю, розвернувся і націлився прямо у ворота. Але останньої миті нахилився вправо і відлетів назад. Я завис навпроти відчинених воріт. Кришталевий дверний прохід висів у повітрі прямо переді мною, всього за декілька метрів. Це нагадало мені про висячі двері у початковій сцені «Сутінкової зони».

— Чого ти чекаєш? — крикнув Ейч. — «Шістки» можуть з'явитися будь-якої хвилини!

— Знаю, — відповів я. — Але я повинен дещо сказати вам, перш ніж піду.

— Ну? — сказала Арт3міда. — Кажи вже! Годинник цокає, дурню!

— Добре, добре! Я просто хотів сказати, що знаю, як ви троє почуваєтесь прямо зараз. Все обернулося несправедливо. Ми мали зайти у ворота разом. Тому, перш ніж я піду, я хочу, щоб ви дещо знали. Якщо я знайду «яйце», то розділю приз порівну між нами чотирма.

Приголомшена тиша.

— Алло? — сказав я через кілька секунд. — Ви мене чуєте?

— Ти з розуму зійшов? — запитав Ейч. — Навіщо тобі це робити, Зі?

— Тому що так буде правильно, — сказав я. — Тому що я б ніколи не зайшов так далеко сам. Тому що кожен з нас заслуговує побачити, що всередині тих воріт і як закінчується гра. І тому що

мені потрібна ваша допомога.

— Можеш повторити останнє, будь ласка? — попросила Арт3 міда.

— Мені потрібна ваша допомога, — сказав я. — Ви маєте рацію. Це мій єдиний шанс пройти Треті ворота. Для нас не буде другого шансу. «Шістки» скоро прибудуть і одразу зайдуть. Тому я повинен пройти їх раніше за них, з першої спроби. Шанси зростуть, якщо ви троє підстрахуєте мене. То… що скажете?

— Розраховуй на мене, Зі, — сказав Ейч. — Я і так збирався тобі допомагати.

— На мене теж, — сказав Шото. — Мені нічого втрачати.

— Дозвольте мені уточнити, — сказала Арт3 міда. — Ми допоможемо тобі пройти ворота, а ти, натомість, розділиш з нами приз?

— Не зовсім, — сказав я. — Якщо я виграю, то розділю приз між нами незалежно від того, допоможете ви мені чи ні. Так що допомогти мені у ваших інтересах.

— Я так розумію, часу це записати в нас немає? — сказала Арт3 міда.

Я подумав, тоді відкрив меню управління свого відеоканалу. Я розпочав пряму трансляцію, так що кожен глядач мого каналу (а лічильник показував більше двохсот мільйонів глядачів) міг почути те, що я збирався сказати.

— Вітання. Це Вейд Воттс, також відомий як Парзіваль. Я хочу, щоб весь світ знав: якщо я знайду великоднє яйце Галлідея, клянусь, що розділю виграш порівну з Арт3 мідою, Ейчем і Шото. Зуб даю. Честь мисливця. Чесно-пречесно. І тому подібне. Якщо я обманую, то навіки затавруйте мене безвольним нікчемою, який відсмоктує «шісткам».

Коли я завершив ефір, то почув Арт3 міду:

— Чувак, ти з глузду з'їхав? Я жартувала!

— Оу, — сказав я. — Так. Та я знав це.

Я похрустів кісточками пальців та залетів у ворота, і мій аватар зник у вирі зірок.

0037

Я опинився у величезному темному порожньому просторі. Я не бачив стін чи стелі, але, здається, там була підлога, бо я на чомусь стояв. Я почекав кілька секунд, не знаючи, що робити. А тоді в порожнечі пролунав електронний голос. Він звучав наче згенерований примітивним синтезатором мовлення, схожого на ті, що використовували в «Q*Bert» і «Gorf».

— *Побий рекорд або помри!* — повідомив голос.

З'явився стовп світла, спадаючи десь згори. В основі цієї колони світла стояв старий аркадний автомат. Я одразу впізнав його характерний кутастий корпус. «Tempest». «Atari», 1980 рік.

Я заплющив очі і опустив голову.

— *Лайно,* — пробурмотів я. — Це не моя найкраща гра, народ.

— Та ну, — я почув шепіт Арт3 міди. — Ти *повинен був* знати, що «Tempest» буде присутня у Третіх воротах. Це ж було так очевидно!

— Справді? Чому?

— Через цитату на останній сторінці «Альманаху», — відповіла вона. — «…їх труднощами трохи пригальмую, бо він, здобувши легко перемогу, її не цінуватиме»[12].

— Я *знаю* цитату, — сказав я роздратовано. — Це з Шекспіра. Але я подумав, що Галлідей в такий спосіб повідомляє про складність Полювання.

— Так, — сказала Арт3 міда. — Але це також і підказка. Цитата, взята з останньої п'єси Шекспіра — «Бурі».

— Чорт! — прошипів я. — Як я це пропустив?

— Я теж не побачив зв'язку, — зізнався Ейч. — Браво, Арт3 мідо.

— Гра «Tempest» також з'являється у кліпі на пісню «Subdivisions» гурту «Rush», — додала вона. — Однієї з улюблених Галлідея. Досить важко пропустити.

— Ого, — сказав Шото. — А вона тямить.

— Гаразд! — закричав я. — Це мало бути очевидним. Немає потреби далі про це говорити!

— Як я розумію, ти не дуже вправлявся у цій грі, Зі? — сказав Ейч.

— Трохи і давно, — сказав я. — Цього явно недостатньо. Подивіться на рекорд.

Я вказав на монітор. Рекорд поруч з ініціалами ДжДГ — Джеймс Донован Галлідей — становив 728329. І, як я боявся, лічильник ігор в нижній частині екрана показував цифру один.

— Ой, — сказав Ейч. — Лише одна спроба. Як і в «Black Tiger».

Я згадав про непотрібний тепер четвертак у своєму інвентарі і взяв його. Але коли я кинув його в щілину для монет, він просто випав назад. Я нахилився, щоб забрати його, і побачив на монетоприймачі наклейку: «Тільки жетони».

— Варто було спробувати, — сказав я. — Але щось я не бачу тут автомату з жетонами.

— Схоже, у тебе тільки одна спроба, — сказав Ейч. — Все або нічого.

— Але я не грав у «Tempest» роками, — сказав я. — Це кінець. Я ніяк не зможу побити рекорд Галлідея з першої спроби.

— І не треба, — сказала Арт3міда. — Подивись на рік.

Я подивився на нижню частину екрана: «©MCMLXXX ATARI».

— Тисяча дев'ятсот вісімдесятий? — сказав Ейч. — Як це йому допоможе?

— Так, як це мені допоможе?

— Це означає, що це найперша версія «Tempest», — сказала Арт3міда. — Версія з багом у коді. Коли вийшли перші «Tempest», діти виявили, що як померти з певним рахунком, машина дає купу безкоштовних спроб.

— О, — сказав я трохи присоромлено. — Я не знав цього.

— Знав би, якби досліджував гру стільки, скільки я.

— Чорт, дівчинко, — сказав Ейч. — А ти добре підкована.

— Дякую, — відповіла вона. — Особливо допомагає, коли ти ґік з обсесивно-компульсивним розладом. Ще й без особистого життя.

Засміялися всі, крім мене. Я був надто схвильованим.

— Добре, Арті. Що мені потрібно зробити, щоб отримати ці безкоштовні спроби?

— Я шукаю у своєму журналі прямо зараз, — сказала вона.

Я почув шарудіння паперу, ніби вона перегортала сторінки реальної книги.

— Ти абсолютно випадково маєш з собою жорстку копію журналу? — запитав я.

— Я завжди маю свій журнал з собою, це звичайний записник на спіральку, — сказала вона. — Дуже корисна річ, ще й коли всі мої записи в ОАЗі стерто. — Більше перегорнених сторінок. — Ось воно! По-перше, потрібно набрати понад сто вісімдесят тисяч балів. Після цього переконайся, що закінчуєш гру з рахунком, де останні дві цифри — шість, одинадцять або дванадцять. Якщо все зробиш, отримаєш сорок безкоштовних спроб.

— Ти абсолютно впевнена?

— Абсолютно.

— Добре, тоді почнімо.

Я почав свій ритуал перед грою. Розтяжка, потріскування кісточками пальців, розминка голови і шиї вліво та вправо.

— Господи, може *почнеш вже?* — сказав Ейч. — Я тут вмираю від напруження!

— Тихо! — сказав Шото. — Дайте людині зібратись.

Поки я закінчував психологічну підготовку, всі мовчали.

— Будь що буде — сказав я.

І натиснув кнопку «Перший гравець».

В «Tempest» використовувалася стара векторна графіка, зображення гри були створені за допомого неонових ліній на чорному тлі екрану. Гравець дивився зверху на тривимірний тунель, і, обертаючи круглий диск, управляв «стрільцем», який переміщувався по краю тунелю. Мета гри полягала в тому, щоб стріляти у ворогів, які виповзали з тунелю, одночасно ухиляючись від їхніх пострілів та уникаючи інших перешкод. Від рівня до рівня тунелі поступово ставали все складнішими геометричними формами, а кількість ворогів і перешкод різко зростала.

Галлідей поставив «Tempest» у режим Турніру, тому я не міг почати гру з рівня, вищого ніж дев'ятий. Мені знадобилось п'ятнадцять хвилин, щоб набрати більше 180 000 очок, і я втратив у процесі два життя. Навики призабулися більше, ніж я думав. Коли мій рахунок досяг 189412 очок, я навмисно пронизав стрілка шипом, втрачаючи останнє життя. Гра запропонувала ввести ініціали, і я нервово надрукував: В-О-В.

Коли закінчив, лічильник доступних спроб стрибнув од нуля до сорока.

Коли дикі вигуки радості моїх друзів порушили тишу, мене мало не вхопив серцевий напад.

— Арт3 мідо, ти геній, — сказав я, коли шум затих.

— Я знаю.

Я знову натиснув кнопку «Перший гравець» і розпочав наступну гру, тепер зосереджуючись на побитті рекорду Галлідея. Я все ще хвилювався, але значно менше. Якщо не вийде цього разу, у мене було ще тридцять дев'ять спроб.

Під час перерви між рівнями Арт3 міда спитала:

— То твої ініціали В-О-В? Що означає О?

— Ошелешений, — відповів я.

— Ні, серйозно, — вона розсміялася.

— Оуен.

— Оуен, — повторила вона. — Вейд Оуен Воттс. Гарно.

Коли почалася наступна хвиля атаки, вона знову замовкла. Через кілька хвилин я завершив другу гру з рахунком 219584. Не жахливо, але далеко від мети.

— Непогано, — сказав Ейч.

— Так, але й не добре, — прокоментував Шото. Тоді він, здається, згадав, що я міг його чути. — Я маю на увазі — набагато краще, Парзівалю. Чудово справляєшся.

— Дякую за нотки впевненості, Шото.

— Ей, послухай це, — сказала АртЗ міда і зачитала зі свого журналу: — Творець «Tempest», Дейв Тойрер, взяв ідею для гри з кошмару про монстрів, які виповзають із землі і переслідують його. — Вона засміялася милозвучним сміхом, якого я так давно не чув. — Хіба не круто, Зі? — спитала вона.

— *Справді* круто, — відповів я.

Якимось чином мені стало спокійніше від самого лише її голосу. Думаю, вона це знала і тому продовжувала говорити зі мною. Я відчув приплив енергії. Знову натиснув кнопку «Перший гравець» і почав третю гру.

Всі дивилися, як я граю у повній тиші. Майже годиною пізніше я втратив останнє життя. Рахунок становив 437977.

Щойно гра закінчилася, заговорив Ейч.

— Погані новини, аміґо.

— Які?

— Ти мав рацію. Коли Катакліст вибухнув, група аватарів «шісток» чекала в резерві за межами сектора. Одразу після детонації вони заново увійшли до сектора і попрямували прямо на Хтонію. Вони… — його голос затих.

— Вони *що?*

— Вони щойно зайшли у ворота, близько п'яти хвилин тому, — відповіла АртЗ міда. — Коли ти зайшов, ворота зачинились, але коли прибули «шістки», вони використали три ключі, щоб знову їх відкрити.

— Тобто «шістки» вже всередині воріт? Прямо зараз?

— Їх вісімнадцять, — сказав Ейч. — Кожен зайшов ув окрему симуляцію. Окрему копію воріт. Всі вони зараз грають у «Tempest», як і ти. Намагаються побити рекорд Галлідея. І всі вони використали лазівку, щоб отримати сорок безкоштовних спроб. Більшість з них грає не дуже добре, але один з них має талант. Ми вважаємо, що це Сорренто. Він тільки-но почав другу гру…

— Зачекай! — перервав його я. — Як ви можете все це знати?

— Тому що ми можемо бачити їх, — сказав Шото. — Усі в ОАЗі зараз можуть їх бачити. І тебе теж.

— *Про що, чорт візьми, ти говориш?*

— У момент коли хтось входить у Треті ворота, у верхній частині Табло з'являється онлайн відеотрансляція, — сказала АртЗ міда. — Напевно, Галлідей хотів, щоб проходження останніх

воріт було видовищним шоу.

— Зачекайте, — сказав я. — Ви хочете сказати, що весь світ останні чотири години спостерігав, як я грав у «Tempest»?

— Правильно, — сказала Арт3 міда. — І зараз вони дивляться, як ти стоїш і говориш з нами. Тому слідкуй за язиком.

— *Чому ви не сказали мені раніше?* — закричав я.

— Ми не хотіли тебе хвилювати, — сказав Ейч. — Або відволікати.

— О, чудово! Відмінно! Дякую! — закричав я трохи істерично.

— Заспокойся, Парзівалю, — сказала Арт3 міда. — Повертайся до гри. Тепер це перегони. І вісімнадцять аватарів «шісток» прямо позаду тебе. Так що потрібно виграти наступну гру. Зрозумів?

— Так, — сказав я, повільно видихаючи. — Я розумію.

Я зробив глибокий вдих і натиснув кнопку «Перший гравець» ще раз.

Як завжди, у змаганні я викладався на повну. Цього разу мені вдалося повністю зануритися в гру. Обертання, удар, суперудар, пройти рівень, уникнути шипів. Руки автоматично працювали над контролерами. Я забув, що було поставлено на карту і про мільйони людей, які спостерігали за мною. Я поринув у гру.

Я грав трохи більше години, і щойно пройшов рівень 81, коли почув ще один дикий сплеск овацій.

— Ти це зробив! — закричав Шото.

Очі метнулися до верхньої частини екрану. Мій рахунок був 802488.

Я продовжував грати, інстинктивно бажаючи отримати найвищий можливий результат. Але тоді Арт3 міда голосно прокашлялась, і я зрозумів, що не було ніякої необхідності грати далі. Я тепер витрачав дорогоцінні секунди фори, які мав у «шісток». Я швидко втратив два додаткові життя, і на екрані засвітилось — «Кінець гри». Я знову ввів ініціали і вони опинилися на вершині списку, трохи вище рекорду Галлідея. Потім монітор потемнів, і в центрі екрану з'явилося повідомлення:

МОЛОДЕЦЬ, ПАРЗІВАЛЮ!
ПІДГОТУЙСЯ ДО ЕТАПУ 2!

Корпус гри зник, і мій аватар разом з ним.

* * *

Я стрибав через покритий туманом схил. Я припустив, що їду

верхи, адже підстрибував угору-вниз і чув стукіт копит. З туману попереду виринув знайомий на вигляд замок.

Але коли я подивився на тіло аватара, то побачив, що воно не було верхи на коні. Я йшов по землі. Мій аватар був одягнений у кольчугу, а руки були витягнуті вперед, ніби стискали віжки. Але я нічого не тримав. Руки були абсолютно порожні.

Я перестав рухатися і стукіт копит також припинився, але тільки через декілька секунд. Я обернувся і побачив джерело звуку. Це був не кінь. Це була людина, яка стукала двома кокосовими половиками.

Тоді я зрозумів, де був. Усередині першої сцени «Монті Пайтона і Святого Граалю». Ще одного улюбленого фільму Галлідея, і, можливо, найулюбленішого фільму ґіків усіх часів.

Схоже, це ще один синхрофільм, як симуляція «Військових ігор» всередині Перших воріт.

Я був у ролі короля Артура. Носив той самий костюм, що і Грехем Чепмен у фільмі. А людина з кокосами була моїм вірним слугою — Петсі, якого зіграв Террі Гілліам.

Коли я повернувся, Петсі вклонився, але нічого не сказав.

— Це ж «Святий Грааль» Пайтона! — почувся схвильований шепіт Шото.

— *Ще б пак,* — сказав я, забувшись на секунду. — Я знаю, Шото.

На дисплеї загорілося попередження: «Неправильний діалог!» В кутку екрану з'явився рахунок -100 очок.

— Чудовий хід, — сказала Арт3міда.

— Просто дай нам знати, якщо буде потрібна допомога, Зі, — сказав Ейч. — Помахай руками абощо і ми скажемо тобі наступний рядок.

Я кивнув і підняв угору великі пальці. Але не думав, що потребуватиму допомоги. За останні шість років я переглянув «Святий Грааль» рівно 157 разів. Я знав напам'ять кожне слово.

Я озирнувся на замок попереду мене, вже знаючи, що чекає мене всередині. Я знову почав «скакати галопом», тримаючи невидимі віжки і прикидався, що їду вперед. Петсі знову почав бити половинками кокосів, скачучи галопом слідом за мною. Коли ми досягли входу в замок, я натягнув «віжки» і зупинив свого «скакуна».

— Ей там! — закричав я.

Мій рахунок збільшився на 100 очок, повертаючи його назад до нуля. За викликом, нагорі з'явилися два солдати і перехилилися через стіну замку.

— Хто там? — крикнув один з них.

— Це я, Артур, син Утера Пендрагона, із замку Камелот, —

заговорив я. — Король бриттів! Переможець саксів! Владика всієї Англії!

Мій рахунок підскочив ще на 500 очок, і вискочило повідомлення про те, що я отримав бонус за акцент і виразність. Я розслабився, і зрозумів, що отримую задоволення.

— Розкажи комусь іншому! — відповів солдат.

— Я король, — продовжував я. — А це мій вірний слуга Петсі. Ми об'їздили країну вздовж і впоперек у пошуках лицарів, які приєднаються до мого двору в Камелоті. Я повинен поговорити з вашим хазяїном і повелителем!

Ще 500 очок. У вусі я чув хихикання і аплодисменти друзів.

— Що? — відповів інший солдат. — Об'їздили на коні?

— Так! — сказав я. 100 очок.

— Ви використовуєте кокоси!

— Що? — 100 очок.

— У вас дві половинки кокоса і ви стукаєте ними!

— Ну і що? Ми їздимо, відколи сніги зими покрили цю землю, через королівство Мерсії, через… — ще 500 очок.

— Де ви взяли кокоси?

І так тривало далі. Персонаж, за якого я грав, змінювався від однієї сцени до іншої, залежно від того, у кого було найбільше реплік. Неймовірно, але я запоров тільки шість чи сім реплік. Кожного разу, коли я не знав, що казати, я знизував плечима і простягав руки долонями вгору — мій сигнал про допомогу — і Ейч, Арт3міда та Шото радо підказували мені правильну репліку. Решту часу вони мовчали, за винятком випадкових хихикань або реготу. Найважче було не розсміятись самому, особливо коли Арт3міда ідеально декламувала всі слова Керол Клівленд у сцені в замку Антракс. Кілька разів я не втримався і у мене відняли бали. А так, то все йшло добре.

Відтворювати фільм було не просто легко, а взагалі не потребувало зусиль.

Приблизно на половині фільму, відразу після мого зіткнення з лицарями Ні, я відкрив на екрані текстове вікно і надрукував «статус шісток?».

— П'ятнадцять з них досі грають у «Tempest», — почув я відповідь Ейча. — Але троє з них побили рекорд Галлідея й тепер всередині симуляції «Граааля». — Коротка пауза. — А лідер — ми думаємо це Сорренто — всього на дев'ять хвилин позаду тебе.

— І не помилився ще в жодній репліці діалогу, — додав Шото.

Я мало не вилаявся вголос, але опанував себе і надрукував «лайно!»

— Точно, — сказала Арт3міда.

Я зробив глибокий вдих і зосередив увагу на наступній сцені («Повість сера Ланселота»). Ейч продовжував давати мені актуальну інформацію про «шісток» щоразу, коли я попросив.

Коли я досяг фінальної сцени (атаки на французький замок), я знову почав хвилюватись у передчутті того, що буде далі. Перші ворота вимагали зіграти фільм («Військові ігри»), а Другі ворота містили відеогру («Black Tiger»). Поки що Треті ворота містили і те, і інше. Я знав, що повинен бути третій етап, але поняття не мав, що б це могло бути.

Я отримав відповідь через кілька хвилин. Як тільки завершилась фінальна сцена «Святого Грааля», дисплей потемнів і декілька хвилин лунала дурна органна музика, якою закінчується фільм. Коли музика стихла, на дисплеї з'явилося наступне:

ВІТАЄМО!
ВИ ДІЙШЛИ ДО КІНЦЯ!
ПЕРШОМУ ГРАВЦЕВІ ПРИГОТУВАТИСЯ

А коли текст зник, я опинився у величезній наче склад кімнаті, обшитій дубовими панелями, з високою склепінчастою стелею і полірованою дерев'яною підлогою. У кімнаті не було вікон і тільки один вихід — великі подвійні двері в одній з чотирьох голих стін. По центру широкої кімнати стояла застаріла імерсивна установка ОАЗи. Її оточували понад сто скляних столів, розташованих у формі великого овалу. На кожному столі був класичний домашній комп'ютер або ігрова приставка, а також багаторівневі стелажі, де містилися, здається, повні колекції периферійних пристроїв, контролерів, програмного забезпечення та ігор. Все було організовано прекрасно, наче музейна виставка, переводячи погляд по колу, від однієї системи до іншої, я звернув увагу, що комп'ютери розташовувались приблизно за роком випуску. «PDP-1». «Altair 8800». «IMSAI 8080». «Apple I» поруч з «Apple II». «Atari 2600». «Commodore PET». «Intellivision». Декілька різних моделей «TRS-80». «Atari 400» та «Atari 800». «ColecoVision». «TI—99/4». «Sinclair ZX80». «Commodore 64». Ігрові приставки «Various Nintendo» та «Sega». Уся лінійка «маків», ПК, «PlayStation» та «Xbox». Нарешті, завершуючи коло, стояла консоль ОАЗи — підключена до імерсивної установки в центрі кімнати.

Я зрозумів, що стою у відтворенні офісу Джеймса Галлідея, в кімнаті, де він проводив більшу частину останніх п'ятнадцяти років свого життя. Місце, де він написав свою останню і найбільшу гру. Ту, яку я граю зараз.

Я ніколи не бачив фотографій цієї кімнати, але її планування і вміст були детально описані людьми, найнятими очистити це

місце після смерті Галлідея.

Я подивився на свого аватара і побачив, що вже не був одним з лицарів Монті Пайтона. Я знову був Парзівалем.

Спершу я зробив очевидне і спробував вийти. Двері не відчинялись.

Я обернувся і ще раз оглянув кімнату, скануючи довгий ряд пам'яток історії комп'ютерів та відеоігор. Тоді я зрозумів, що овальне коло, яке формували експонати, було контуром яйця. У думках я повторював слова першої загадки Галлідея зі «Запрошення Анорака»:

> *Троє воріт таємних відчинять три сховані ключі,*
> *Там мандрівник знайде випробування гідні,*
> *І той, хто має вміння й спритність їх пройти,*
> *дійде до Кінця, щоб нагороду там знайти.*

Я дійшов до кінця. Це тут. Великоднє яйце Галлідея має бути десь у цій кімнаті.

— Ви це бачите? — прошепотів я.

Але не почув відповіді.

— Алло? Ейч? Арт3 міда? Шото? Ви ще тут?

Знову жодної відповіді. Або Оґ обірвав нам зв'язок, або Галлідей закодував цей етап воріт так, що було неможливо мати зовнішній зв'язок. Я був упевнений в останньому.

Я стояв у тиші протягом хвилини, не знаючи, що робити. Тоді піддався першому інстинкту і підійшов до «Atari 2600». Вона була приєднана до кольорового телевізора «Зеніт» 1977 року. Я ввімкнув телевізор, але нічого не відбулося. Тоді я ввімкнув «Atari». Знову нічого. Вони не вмикались, незважаючи на те, що і телевізор, і приставка були підключені до розеток у підлозі.

Я спробував «Apple II» на столі поруч з ними. І знову нічого.

Через кілька хвилин експериментів я виявив, що вмикався єдиний комп'ютер, один з найстаріших — «IMSAI 8080», модель комп'ютера, якою володів Метью Бродерік у «Військових іграх».

Коли я підключив його, екран був повністю порожнім, за винятком одного слова.

Логlн:

Я написав «Анорак» і натиснув «Вхід».

ІДЕНТИФІКАЦІЯ НЕ ПРОВЕДЕНА. ПІДКЛЮЧЕННЯ СКАСОВАНО.

Потім комп'ютер сам вимкнувся, і потрібно було підключити його заново, щоб знову ввести логін.

Я спробував «Галлідей». Безуспішно.

У «Військових іграх» паролем, який надавав доступ до суперкомп'ютера ВОПР, був «Джошуа». Професор Фалкен, творець ВОПР, використав для пароля ім'я свого сина. Людину, яку він любив найбільше в світі.

Я надрукував «Оґ». Не спрацювало. «Оґден» так само.

Я ввів «Кіра» і натиснув «Вхід».

ІДЕНТИФІКАЦІЯ НЕ ПРОВЕДЕНА. ПІДКЛЮЧЕННЯ СКАСОВАНО.

Я спробував імена його батьків. І навіть «Зафод», ім'я його домашньої рибки. Тоді «Тиберій», ім'я тхора, який колись у нього був.

Жоден з них не спрацював.

Я перевірив час. Я був у цій кімнаті вже більше десяти хвилин. А це означало, що Сорренто вже мене догнав. Зараз він, напевно, у власній окремій копії цієї кімнати з командою дослідників Галлідея, які шепотіли йому на вухо відповіді через модифіковану установку. Вони, мабуть, вже перебирали всі можливі паролі з пріоритезованого списку, настільки швидко, наскільки Сорренто міг друкувати.

В мене не було часу.

Я зціпив зуби від розпачу, не маючи поняття, що спробувати далі.

А тоді згадав рядок з біографії Оґдена Морроу: «Протилежна стать змушувала Джима нервуватися, а Кіра була єдиною дівчиною, з якою він коли-небудь спокійно говорив. Але навіть тоді, це було тільки в ролі Анорака, під час наших ігор. І він звертався до неї тільки на ім'я її героя — Левкосія».

Я знову перезавантажив комп'ютер. Коли з'явилося поле вводу логіну, я надрукував «Левкосія». Тоді натиснув кнопку «Вхід».

У кімнаті ввімкнулась кожна система. Дзижчання дисководів, сигнали самотестування та інші звуки завантаження луною відбивалися від склепінчастої стелі.

Я побіг назад до «Atari 2600» і почав шукати серед поскладаних в алфавітному порядку картриджів, поки не знайшов потрібний: «Adventure». Я вставив його в «Atari» і ввімкнув приставку, а тоді натиснув кнопку скидання, щоб почати гру.

Всього через кілька хвилин я дістався до секретної кімнати.

Я схопив меч і убив ним усіх трьох драконів. Тоді знайшов чорний ключ, відчинив ворота Чорного замку і занурився у лабіринт. Сіра крапка була захована там, де й мала бути. Я підняв її і поніс назад через крихітне 8-бітове царство, а тоді використав, щоб пройти через магічний бар'єр та увійти у Секретну кімнату. Але на відміну від оригінальної гри, ця Секретна кімната не містила імені Воррена Робінетта, першого творця гри «Adventure». Натомість у самому центрі екрана був великий білий овал з піксельними краями. Яйце.

Саме те «яйце».

Якусь мить я просто витріщався на екран. Тоді потягнув джойстик «Atari» вправо, рухаючи крихітним квадратним аватаром по миготливому екрані. Коли я кинув сіру крапку і підняв яйце, монодинамік екрану видав короткий електронний «біп». Яскраво спалахнуло світло, і я побачив, що мій аватар вже не тримає джойстик. Тепер в обох руках він тримав велике срібне яйце. Я навіть міг розгледіти своє спотворене зображення у

вигнутій поверхні.

Коли мені нарешті вдалося перестати на нього витріщатися, я підняв голову і побачив, що подвійні двері на іншій стороні кімнати змінились виходом з воріт — портал з кришталевими краями, що вів назад у фойє Замку Анорака. Схоже, замок повністю відновився, хоча сервер ОАЗи оновиться лише через кілька годин.

Я востаннє глянув на офіс Галлідея та, все ще стискаючи в руці яйце, перетнув кімнату і ступив у вихід.

Вийшовши, я обернувся якраз вчасно, щоб побачити, як Кришталеві ворота перетворились на великі дерев'яні двері у стіні замку.

Я відчинив їх. За ними були гвинтові сходи, які вели до верхівки найвищої вежі Замку Анорака. Там я знайшов кабінет Анорака. У кімнаті вишикувалися високі полички, заповнені древніми сувоями і запорошеними книгами заклинань.

Я підійшов до вікна і побачив приголомшливу природу навколо. Там вже не було пусто. Наслідки Катакліста скасувались, і все на Хтонії, здавалося, відновилось разом із замком.

Я оглянув кімнату. Прямо під знайомою картиною чорного дракона був оздоблений кришталевий п'єдестал, на якому спочивала золота чаша, інкрустована крихітними дорогоцінними каменями. Її діаметр відповідав срібному яйцеві, що я тримав у руках.

Я помістив яйце в чашу. Воно підійшло ідеально.

Здалеку почулись звуки фанфар, а яйце почало світитися.

— Ти виграв, — почувся голос.

Я обернувся і побачив Анорака, що стояв прямо позаду мене. Його вугільно чорний одяг, здавалося, притягував усе сонячне світло кімнати.

— Вітаю, — сказав він, простягаючи руку.

Я завагався, гадаючи, чи це ще один трюк. Або, можливо, останній тест…

— Це кінець гри, — сказав Анорак, ніби прочитавши мої думки. — Настав час отримати приз.

Я глянув на його простягнуту руку. Повагавшись, все таки потис її.

Між нами спалахнули каскади синіх блискавок, і їхня павутина огорнула нас, ніби хвиля сили його аватара переходила в мого. Коли блискавки вщухли, Анорак більше не був одягнений у чорну мантію мага. Він уже взагалі не був схожий Анорака. Він був нижчим, худішим, і трохи менш привабливим. Тепер він виглядав як Джеймс Галлідей. Блідий. Середнього віку. У поношених джинсах і вицвілій футболці з логотипом «Space

Invaders».

А мій аватар тепер стояв у одязі Анорака. Тоді я зрозумів, що значки та іконки в кутику дисплея теж змінилися. Мої характеристики були на максимумі, і тепер у мене був список заклинань, набуті сили і магічні предмети, яким, здавалося, не було кінця.

Рівень та показники здоров'я аватара мали два символи безкінечності.

А лічильник кредитів відображав дванадцятицифрове число. Я був мультимільярдером.

— Я довіряю тобі ОАЗу, Парзівалю, — сказав Галлідей. — Твій аватар безсмертний і всемогутній. Якщо ти чогось хочеш, тепер потрібно просто забажати. Дуже круто, еге ж? — Він нахилився і понизив голос. — Зроби мені послугу. Використовуй свої сили тільки на благо. Гаразд?

— Гаразд, — я відповів майже пошепки.

Галлідей усміхнувся, а тоді жестом обвів довкола.

— Тепер це твій замок. Я запрограмував цю кімнату так, що тільки твій аватар може сюди увійти. Я зробив так, щоб впевнитись, що лише ти матимеш доступ до ось цього.

Він підійшов до книжкової полиці біля стіни і потягнув за корінець один з томів. Я почув клацання; тоді книжкові полиці ковзнули в бік, відкривши квадратну металеву плиту в стіні. У центрі плити була комічно велика червона кнопка з одним словом: «Вимк.»

— Я називаю її Великою Червоною Кнопкою, — сказав Галлідей. — Якщо натиснеш її, вона відключить усю ОАЗу і запустить вірус, який видалить усе, що зберігається на серверах «GSS», включаючи вихідний код ОАЗи. Це вимкне ОАЗу назавжди. — Він посміхнувся. — Тому не натискай, якщо абсолютно не впевнений, що це потрібно, добре? — Він подарував мені дивну усмішку. — Я довіряю твоїм рішенням.

Галлідей повернув книжкову полицю на місце, приховуючи кнопку. Тоді він налякав мене, пригорнувши за плечі.

— Слухай, — сказав він серйозно. — Я повинен сказати тобі одну річ, перш ніж піду. Те, що я так і не зрозумів, поки не було вже занадто пізно. — Він підвів мене до вікна і вказав на горизонт, що простягнувся перед нами. — Я створив ОАЗу, тому що ніколи не відчував себе як удома у реальному світі. Я не знав, як спілкуватися з людьми там. Я боявся все своє життя. Аж до кінця. Тоді я зрозумів, що якою б страшною і гіркою реальність не була, це також єдине місце, де можна знайти справжнє щастя. Тому що реальність *реальна.* Розумієш?

— Так, — відповів я. — Думаю, що так.

— Добре, — сказав він, підморгуючи. — Не повторюй моєї помилки. Не ховайся тут вічно.

Він усміхнувся і ступив кілька кроків до мене.

— Добре. Думаю, тепер все. Час закінчувати мені цю драму.

Галлідей почав зникати. Він усміхнувся і помахав на прощання, а його аватар повільно зникав у повітрі.

— Удачі, Парзівалю, — сказав він. — І дякую. Дякую, що зіграв у мою гру.

Тоді він повністю зник.

* * *

— Ей, ви там? — сказав я у порожнечу через кілька хвилин.

— Так! — схвильовано відповів Ейч. — Ти нас чуєш?

— Тепер так. Що сталося?

— Система обірвала наш голосовий зв'язок, як тільки ти увійшов до офісу Галлідея, тому ми не могли говорити з тобою.

— На щастя, ти не потребував нашої допомоги, — сказав Шото. — Чудово впорався.

— Вітаю, Вейде, — почув я Арт3 міду.

І я міг сказати, що вона сказала це щиро.

— Дякую. Але я не зробив би цього без вас, друзі.

— Маєш рацію, — сказала Арт3 міда. — Не забудь про це, коли говоритимеш зі ЗМІ. Оґ каже, що кілька сотень репортерів уже прямують сюди.

Я озирнувся на книжкову полицю, яка приховувала Велику Червону Кнопку.

— Ви бачили все, що сказав мені Галлідей перед зникненням?

— Ні, — відповіла Арт3 міда. — Ми бачили все до моменту, коли він сказав: «Використовуй свої сили тільки на благо». Тоді відео зникло. Що трапилось після цього?

— Нічого особливого, — сказав я. — Розкажу пізніше.

— Чувак, — сказав Ейч. — Тобі варто перевірити Табло.

Я відкрив у вікні Табло. Там вже не було турнірної таблиці. Тепер єдине, що відображав сайт Галлідея, було зображення мого аватара, одягненого в мантію Анорака, який тримав срібне яйце, разом зі словами «Парзіваль переміг!».

— Що сталося з «шістками»? — запитав я. — Тими, що були всередині воріт?

— Ми не впевнені, — сказав Ейч. — Їхня відеотрансляція зникла, коли Табло змінилося.

— Можливо, їхні аватари вбиті, — сказав Шото. — Або, можливо…

— Можливо, їх просто викинуло з воріт, — сказав я.

Я витягнув мапу Хтонії і побачив, що тепер міг телепортуватись в будь-яку точку ОАЗи, просто вибравши потрібне мені місце в атласі. Я збільшив Замок Анорака і клікнув на місце поблизу головного входу. За мить мій аватар стояв уже там.

Я мав рацію. Коли я пройшов Треті ворота, вісімнадцять аватарів «шісток», які були все ще всередині замку, просто викинуло з дверей перед ним. Вони всі стояли там, розгублено поглядаючи, коли я з'явився перед ними, сяючи в новому вбрані.

Вони кілька секунд мовчки на мене дивилися, а тоді витягли зброю і мечі, готуючись до нападу. Всі вони виглядали однаково, тому я не міг визначити, яким саме керував Сорренто. Але на той момент мені було байдуже.

За допомогою нового інтерфейсу суперкористувача я виділив усіх аватарів «шісток» на екрані. Їхні обриси засвітилися червоним. Тоді я натиснув на значок черепа і кісток, що був тепер доступний на панелі інструментів мого аватара. Усі вісімнадцять аватарів «шісток» миттєво впали замертво. Їхні тіла повільно розчинилися в повітрі, залишивши після себе крихітні купки зброї і речей.

— Нічого собі! — сказав Шото по комлінку. — Як ти це зробив?

— Ти чув Галлідея, — відповів Ейч. — Його аватар безсмертний і всемогутній.

— Так, — сказав я. — І він не жартував.

— Галлідей також сказав, що ти можеш забажати що завгодно, — сказав Ейч. — Яким буде твоє перше бажання?

Я подумав, а тоді натиснув на новий значок «Команда», що тепер з'явився у кутику мого дисплея і сказав:

— Я бажаю, щоб Ейч, АртЗ міда і Шото воскресли.

З'явилося діалогове вікно для підтвердження написання кожного з імен. Після цього система запитала, чи на додаток до воскресіння їхніх аватарів я хотів відновити всі їхні втрачені предмети. Я натиснув кнопку «Так». В центрі дисплея з'явилося повідомлення: «Воскресіння завершено. Аватари відновлено».

— Люди? — сказав я. — Спробуйде знову увійти в свої акаунти.

— Вже в процесі, — закричав Ейч.

Через кілька секунд Шото авторизувався і його аватар матеріалізувався на невеликій відстані попереду мене, на тому самому місці, де його вбили кількома годинами раніше. Він підбіг до мене, посміхаючись від вуха до вуха.

— *Apiґamo,* Парзіваль-сан, — сказав він, низько вклоняючись.

Я відповів на уклін, а потім обняв його.

— Ласкаво прошу назад, — сказав я.

Через мить із входу в замок вибіг Ейч і приєднався до нас.

— Як новий, — сказав він, посміхаючись своєму відновленому аватарові. — Дякую, Зі.

— *De nada,* — я озирнувся на вхід до замку. — А де Артеміда? Вона повинна була з'явитися прямо біля тебе…

— Вона не заходила в ОАЗу, — сказав Ейч. — Вона сказала, що хоче вийти на вулицю і подихати свіжим повітрям.

— Ви її бачили? Що..? — я шукав правильні слова. — Як вона виглядає?

Вони просто посміхнулися мені; потім Ейч поклав руку мені на плече.

— Вона сказала, що чекатиме тебе ззовні. Коли ти будеш готовий зустрітися з нею.

Я кивнув. Я вже збирався натиснути на значок «Вихід», коли Ейч підняла… підняв руку.

— Секундочку! Перед тим, як вийти, ти повинен дещо побачити, — сказав він, відкриваючи переді мною вікно. — Це зараз транслюється у всіх новинах. Федерали щойно відвезли Сорренто на допит. Вони увірвалися в штаб-квартиру «IOI» і вирвали його прямо з тактильного стільця!

Почався відеокліп. Зйомка з ручної камери показувала команду федеральних агентів, які вели Сорренто через фойє корпоративної штаб-кваритри «IOI». Він все ще був одягнений у тактильний костюм. За ним по п'ятах ішов сивий чоловік у костюмі, який, як я припустив, був його адвокатом. Сорренто взагалі не виглядав роздратованим, наче це було всього лиш непорозуміння. Напис у нижній частині вікна повідомляв: «Топ-менеджер „IOI" звинувачений у вбивстві.»

— Канали новин весь день транслюють відео з вашої з Сорренто чат-сесії, — сказав Ейч, призупинивши відео. — Особливо ту частину, де він погрожує вбити тебе, а потім підриває трейлер твоєї тітки.

Ейч натис «Грати» і ролик продовжився. Федеральні агенти продовжували вести Сорренто через вестибюль, який був заповнений репортерами, які штовхались один поперед одного і викрикували питання. Репортер, який знімав те відео, рвонув уперед і навів камеру в обличчя Сорренто.

— Ви особисто віддавали наказ вбити Вейда Воттса? — закричав він. — Як ви почуваєтесь, програвши змагання?

Сорренто посміхнувся, але не відповів. Тоді його адвокат встав перед камерою і звернувся до журналістів.

— Висунуті проти мого клієнта звинувачення безглузді.

Поширюють явно підроблену зйомку чату. Інших коментарів ми поки не даємо.

Сорренто кивнув. Він продовжував посміхатися, поки федерали виводили його з будівлі.

— Цей виродок, мабуть, вийде безкарним, — сказав я. — «IOI» може дозволити собі найняти найкращих адвокатів у світі.

— Так, вони можуть, — сказав Ейч. Тоді блиснув своєю чеширською посмішкою. — *Але тепер і ми можемо.*

Коли я вийшов з імерсивної установки, Оґ вже чекав на мене.

— Молодець, Вейде! — сказав він, міцно обіймаючи. — Молодець!

— Дякую, Оґ.

Я все ще був приголомшений і не тримався на ногах.

— Поки ти був у системі, прибуло декілька керівників «GSS», — сказав Оґ. — Разом з усіма адвокатами Джима. Вони чекають нагорі. Можеш уявити, як їм не терпиться поговорити з тобою.

— Я повинен говорити з ним прямо зараз?

— Ні, звичайно, ні! — він засміявся. — Вони тепер працюють на тебе, пригадуєш? Можеш змусити покидьків чекати, скільки тобі заманеться! — Він нахилився. — Мій адвокат теж там. Він хороший хлопець. Справжній пітбуль. Він впевниться, щоб ніхто не обдурив тебе, добре?

— Дякую, Оґ. Я в боргу перед вами.

— Нісенітниця! Це я повинен подякувати. Я десятиліттями так не веселився! Ти крутий, хлопче.

Я невпевнено озирнувся. Ейч і Шото все ще були в імерсивних установках і проводили імпровізовані віртуальні прес-конференції. Але установка Арт3 міди була порожньою. Я повернувся до Оґа.

— Ви не знаєте, куди пішла Артеміда?

Оґ посміхнувся і вказав.

— Тими сходами вгору, перші двері, які побачиш. Вона сказала, що чекатиме в центрі лабіринту з живоплоту. — Він посміхнувся. — Це легкий лабіринт. Ти повинен швидко її знайти.

Я вийшов на вулицю і примружився, поки очі звикли до світла. Повітря було тепле, сонце піднялося вже високо. Ані хмаринки в небі.

Прекрасний день.

Лабіринт з живоплоту охоплював кілька акрів землі позаду особняка. Ззовні він виглядав, наче фасад замку, а вхід у лабіринт був через його відчинені ворота. Щільні стіни з живоплоту, з яких складався лабіринт, височіли на десять футів. Неможливо було зазирнути поверх них, навіть якщо стати на одну з лавок у лабіринті.

Збентежений, я декілька хвилин бродив колами. Зрештою я зрозумів, що лабіринт був ідентичний лабіринту в «Adventure».

Після цього мені знадобилось всього кілька хвилин, щоб знайти шлях до великого відкритого майданчика в центрі

лабіринту. Там стояв великий фонтан з детальною кам'яною скульптурою триголового дракона «Adventure». Кожен з драконів випльовував замість вогню потік води.

А потім я побачив її.

Вона сиділа на кам'яній лаві, втупившись у фонтан. Повернута до мене спиною, голова схилена вниз. Довге чорне волосся розсипалося по правому плечі. Я бачив, як вона перебирала руками на колінах.

Я боявся підійти ближче. Нарешті набрався сміливості заговорити.

— Привіт, — сказав я.

Вона підняла голову на звук мого голосу, але не обернулась.

— Привіт, — я почув її відповідь.

І це був її голос. Голос Арт3 міді. Голос, який я слухав стільки годин. Це додало мені мужності підійти.

Я обійшов навколо фонтану і зупинився прямо перед нею. Почувши, що я підходжу, вона відвернула голову і відвела очі, щоб не бачити мене.

Але я міг бачити її.

Вона виглядала точно як на тому фото. Те ж пишне тіло. Та ж бліда веснянкувата шкіра. Ті ж карі очі і чорного кольору волосся. Те ж саме гарне кругле обличчя з тією ж червоною родимкою. Але на відміну від фотографії, вона не намагалася приховати родимку волоссям. Вона зачесала волосся назад, щоб я її бачив.

Я мовчки чекав. Але вона досі не глянула на мене.

— Ти виглядаєш так само, як я завжди і уявляв, — сказав я. — Прекрасно.

— Справді? — тихо сказала вона.

Вона повільно повернулася до мене, потроху вивчаючи мій вигляд, починаючи з ніг, а потім піднімаючись до обличчя. Коли наші очі нарешті зустрілися, вона нервово посміхнулася.

— Але що ти можеш знати? Ти виглядаєш так само, як я завжди і думала, — сказала вона. — Жахливо огидний.

Ми обоє засміялися, це трохи зменшило напругу в повітрі. Тоді ми дуже довго дивилися одне одному в очі. Я раптом зрозумів, що це було вперше.

— Ми офіційно не знайомились, — сказала вона. — Я Саманта.

— Привіт, Саманто. Я Вейд.

— Приємно нарешті зустріти тебе особисто, Вейде.

Вона вказала на місце поруч з собою і я сів.

Після довгого мовчання, вона сказала:

— То що буде тепер?

Я усміхнувся.

— Ми використаємо виграні грошенята і нагодуємо всіх на планеті. Зробимо світ кращим, чи не так?

— Хіба ти не хотів побудувати величезний міжзоряний космічний корабель, завантажити його відеоіграми, їжею і зручними диванами, і забратися звідси геть? — вона усміхнулася.

— Я не проти. Якщо це означає, що я проведу решту життя з тобою.

Вона сором'язливо усміхнулась.

— Побачимо, — сказала вона. — Ми ж тільки зустрілися.

— Я кохаю тебе.

— Ти впевнений? — її нижня губа затремтіла.

— Так. Абсолютно. Тому що це правда.

Вона усміхнулася, але я також побачив, що вона плаче.

— Вибач, що порвала з тобою, — сказала вона. — Що зникла з твого життя. Я просто…

— Нічого. Зараз я розумію, чому ти так вчинила.

— Справді? — запитала вона з полегшенням.

Я кивнув.

— Ти правильно зробила.

— Ти так думаєш?

— Ми виграли, правда ж?

Ми усміхнулись одне одному.

— Слухай, — сказав я. — Нам не потрібно поспішати. Ти побачиш, що я хороший хлопець, коли ближче зі мною познайомишся. Обіцяю.

Вона засміялася і витерла сльози, але нічого не відповіла.

— Я вже казав, що неймовірно багатий? Звичайно, як і ти, тому це не дуже переконливий аргумент.

— Тобі не потрібно переконувати мене, Вейде. Ти мій найкращий друг. Моя улюблена людина. — Доклавши певних зусиль, вона подивилася мені в очі. — Знаєш, я справді сумувала за тобою.

Моє серце шалено калатало. Я зібрав усю мужність і взяв її за руку. Ми довго так сиділи, тримаючись за руки, впиваючись новим дивним відчуттям дотику.

Через якийсь час вона нахилилася і поцілувала мене. Це було так, як обіцяли в тих піснях і віршах. Це було прекрасно. Наче удар блискавки.

Тоді мені спало на думку, що вперше за весь час, у мене не було абсолютно ніякого бажання повертатись в ОАЗу.

Подяка

Багато з моїх найближчих людей бачили ранні чернетки цієї книги, і кожен з них приділив мені увагу і підтримку. Висловлюю щиру подяку Еріку Клайну, Сьюзен Сомерс-Віллетт, Крісу Біверу, Гаррі Ноулзу, Амбер Берд, Інгрід Ріхтер, Сарі Саттерфілд Вінн, Джеффу Найту, Гіларі Томас, Енн Міано, Тоні Найту, Ніколь Кук, Крістін О'Кіф Аптовіч, Джей Сміту, Енді Хауелл та Крісу Фрай.

Я також зобов'язаний Йфату Райс Дженделл, найкрутішому агенту в усьому Всесвіті, якій вдалося здійснити кілька моїх заповітних мрій всього за кілька місяців після нашої зустрічі. Дякую також Стефані Абоу, Ханні Браун Гордон, Сесілії Кемпбелл-Вестлінд і всім крутим людям у «Foundry Literary and Media».

Також вдячний Дену Фарах, моєму голлівудському колезі і Дональду Де Лайну, Ендрю Хаас і Джессі Ерману у «Warner Bros.», за віру у те, що ця книга стане чудовим фільмом.

Дякую неймовірно талановитій та чуйній команді у «Crown», у тому числі Петті Берг, Сарі Брейфогел, Джейкобу Бронштейну, Девіду Дрейку, Джилл Флаксман, Жаку Лебов, Рейчал Мандік, Майї Мавйє, Сету Моррісу, Майклу Палгону, Тіні Полман, Аннслі Рознер і Моллі Стерн. І моєму надзвичайному редактору, Дінні Хок, яка ще тоді віднайшла Секретну кімнату в «Adventure».

Я повинен окремо подякувати Джуліану Павіа, моєму блискучому літературному редактору, який вірив у мої здатності письменника, ще до закінчення книги. Завдяки вражаючому інтелекту, розумінню і невпинній увазі до деталей Джуліана, «*Першому гравцеві приготуватися*» є книгою, яку я завжди хотів створити. Він зробив мене кращим письменником під час цього процесу.

І, нарешті, хочу подякувати всім письменникам, творцям фільмів, акторам, художникам, музикантам, програмістам, дизайнерам ігор і розумникам, чиї роботи згадані у цій історії. Ці люди розважали і навчали мене. І сподіваюся, що — як і полювання Галлідея — ця книга надихне вас більше дізнатись про їхні творіння.

Про автора

Ернест Клайн — автор міжнародних бестселерів, сценарист, батько та ґік на повну ставку. Автор романів «Першому гравцеві приготуватися» та «Армада» і співсценарист кіноадаптації «Першому гравцеві приготуватися», знятої Стівеном Спілбергом. Його книжки видані у понад п'ятдесяти країнах і більше 100 тижнів трималися у списку бестселерів The New York Times. Живе в Остіні, Техас, зі своєю сім'єю, машиною часу «делореан» та величезною колекцією класичних відеоігор.

notes

Примечания

1

Детальний аналіз цієї сцени показує, що всі підлітки позаду Галлідея насправді є масовкою з різних молодіжних фільмів Джона Г'юза, вирізані в цифровий спосіб і вставлені у відео. — (*Тут і далі прим. авт., окрім спеціально позначених.*)

2

Місцевість насправді є сценою з фільму «Смертельний потяг» (англ. Heathers, прим. ред.) 1989 року. Схоже, Галлідей відтворив похоронний зал у цифровому форматі та вставив туди себе.

3

Дослідження у високій роздільній здатності виявило, що обидва четвертаки викарбувані в 1984 році.

4

Усі присутні насправді актори та масовка з тієї самої сцени похоронів у фільмі «Смертельний потяг». У натовпі чітко видно Вайнону Райдер і Християна Слейтера, які сидять позаду.

5

Галлідей виглядає як на шкільних фото в 1980, коли йому було вісім років.

6

Аналіз виявив десяток цікавих речей, прихованих серед купи скарбів, насамперед: кілька ранніх домашніх комп'ютерів (Apple IIe, Commodore 64, Atari 800XL, та TRS-8 ˚Color Computer 2), десятки контролерів для різних ігрових систем, і сотні багатогранних костей, що використовуються у старих настільних іграх.

7

Стоп-кадр цієї сцени здається майже ідентичним картині Джефа Ізлі, яку можна побачити на обкладинці «Dungeon Master's Guide», інструкції до «Dungeons & Dragons», опублікованої у 1983 році.

8

Jeopardy! — американська телевікторина, де учасники отримували підказки в різних категоріях загальних знань, а вони давали відповідь у формі запитань.

9

Joust (*англ.*) — лицарський поєдинок на списах.

10

War Operation Plan Response (WOPR) — військово-оперативний план реагування.

11

North American Aerospace Defense Command (NORAD) — Командування повітряно-космічної оборони Північної Америки.

12

Переклад Миколи Бажана.